

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMENTASKAN DRAMA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *THEATER GAME*
PADA SISWA KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



oleh
Ria Silviani
NIM 08201241020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Upaya Meningkatkan Keterampilan Mementaskan Drama dengan Menggunakan Metode Theater Game pada Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Pembimbing I,

Dr. Anwar Efendi

NIP 19680715199031020

Yogyakarta, 20 Maret 2013

Pembimbing II,

Esti Swatikasari, M.Hum

NIP 19750527 200003 2001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Upaya Meningkatkan Keterampilan Mementaskan Drama dengan Menggunakan Metode Theater Game pada Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 5 April 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

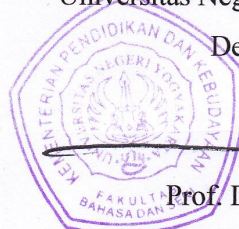
| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|-----------------------------|--------------------|---|-----------|
| Prof. Dr. Suminto A. Sayuti | Ketua Penguji |  | 17/4/2013 |
| Esti Swatika Sari, M.Hum. | Sekretaris Penguji |  | 17/4/2013 |
| Dr. Wiyatmi | Penguji I |  | 16/4/2013 |
| Dr. Anwar Efendi | Penguji II |  | 17/4/2013 |

Yogyakarta, 17 April 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya,

nama : Ria Silviani

NIM : 08201241020

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 14 Maret 2013

Penulis

Ria Silviani

MOTTO

Saya siap mengarungi kehidupan sejak saya dilahirkan!

~Astro Boy~

Segala hal yang telah dan akan saya jalani adalah jejak kesuksesan!

~Sanggar Seni RnB~

PERSEMBAHAN

*Skripsi ini khusus saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, bapak
Sulono dan ibu Ngatini.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, serta inayah-Nya akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, serta Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan.

Rasa hormat, terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Dr. Anwar Efendi dan Esti Swatikasari, M.Hum. yang dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti di sela kesibukannya.

Terima kasih yang teramat dalam kepada kedua orang tua, Sulono dan Ngatini, serta kakak perempuan Ratna Purwantini yang dengan penuh kesabaran memberikan segala hal yang dibutuhkan dalam proses penyelesaian skripsi ini, baik doa, perhatian, kasih sayang, maupun materi yang tidak sedikit. Terima kasih juga disampaikan kepada Rosanto Bima Pratama yang telah menemani dan tidak pernah mengeluh selama pengerjaan skripsi ini berlangsung.

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada *mas* Eko Ompong Santosa, S.Sn. yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berdiskusi dan membagikan ilmu teater serta referensi buku *Theater Game* yang sangat bermanfaat. Terima kasih juga kepada *mas* Puthut Buchori, S.Sn. yang telah memberikan izin untuk mementaskan naskah drama karangannya yang berjudul “HM1L”. Terima kasih kepada Drs. Hari Praptono selaku guru Sastra Indonesia di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari yang telah berkenan menjadi guru kolaborator dalam penelitian ini. Tidak lupa, terima kasih juga disampaikan kepada siswa-siswi kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari “Ubhe *generation*” yang dengan antusias membantu penelitian ini.

Terima kasih juga kepada Awis Citra, Abdur Mishbah, dan teman-teman komunitas Titik Lenyap (Tafur, Risky, dan Asep) yang telah berkenan membantu mempersiapkan kebutuhan pementasan dalam penelitian ini. Terima kasih juga kepada teman-teman komunitas Mishbah PBSI, Sangkala FBS, UKM Magenta UNY, studio teater PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta, *mas* Shodiq, Icha, Baim, dan teman-teman kelas K PBSI 2008, Anis, Dini, Dewi, Tiqo, Atik, Wita, Ida, Yusnida, Binti, Wildan, Gandi, dan lain-lain yang telah memberikan banyak pengalaman berharga tentang kebersamaan dan lain-lain selama kurang lebih lima tahun ini.

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan semangat dan nasihat selama pengerjaan skripsi yang penuh dengan lika-liku problema. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 14 Maret 2013

Penulis

Ria Silviani

DAFTAR ISI

| | |
|---|--------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| ABSTRAK | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan Penelitian | 6 |
| F. Manfaat Penelitian | 6 |
| G. Batasan Istilah | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 8 |
| A. Deskripsi Teori | 8 |
| 1. Drama | 8 |
| 2. Unsur Pementasan Drama | 9 |
| 3. Keterampilan Mementaskan Drama | 13 |
| 4. Metode <i>Theater Game</i> | 18 |
| 5. Pembelajaran Drama dengan Metode <i>Theater Game</i> | 24 |
| B. Kerangka Pikir | 30 |
| C. Penelitian yang Relevan | 31 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 33 |
| A. Jenis Penelitian | 33 |
| B. Tempat Penelitian | 34 |
| C. Subjek dan Objek Penelitian | 34 |
| D. Rancangan Penelitian | 34 |
| E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian | 35 |
| F. Teknik Pengumpulan Data | 57 |

| | |
|--|---------|
| G. Instrumen Pengumpulan Data | 58 |
| H. Teknik untuk Mencapai Kredibilitas Penelitian | 63 |
| I. Teknik Analisis Data | 64 |
| J. Kriteria Keberhasilan Tindakan | 65 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 66 |
| A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian | 67 |
| B. Hasil Penelitian Tindakan Kelas | 69 |
| 1. Deskripsi Tahap Pratindakan | 69 |
| 2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas | 75 |
| a. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I | 75 |
| b. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II | 116 |
| 3. Peningkatan Keterampilan Mementaskan Drama | 145 |
| C. Pembahasan | 146 |
| D. Relevansi Hasil Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya | 164 |
| E. Evaluasi Hasil Penelitian | 165 |
| F. Keterbatasan Penelitian | 166 |
| BAB V PENUTUP | 168 |
| A. Kesimpulan | 168 |
| B. Implikasi Hasil Penelitian | 169 |
| C. Saran | 169 |
| DAFTAR PUSTAKA | 171 |
| LAMPIRAN | 173 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|--|-----|
| Tabel 1: | Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas | 36 |
| Tabel 2: | Kriteria Pengamatan Proses Pembelajaran | 60 |
| Tabel 3: | Kriteria Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama | 62 |
| Tabel 4: | Jadwal Kegiatan Penelitian | 68 |
| Tabel 5: | Hasil Pengisian Angket Pratindakan | 70 |
| Tabel 6: | Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Drama pada Tahap Pratindakan | 73 |
| Tabel 7: | Skor Rata-rata dan Kategori Tiap Aspek dalam Proses Pembelajaran Drama Tahap Pratindakan | 74 |
| Tabel 8: | Skor Rata-rata Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Mementaskan Drama Siswa Kelas XI Bahasa Siklus I Pertemuan 1-7 | 109 |
| Tabel 9: | Peningkatan Skor Rata-rata Proses Pembelajaran Drama Pratindakan dan Siklus I | 111 |
| Tabel 10: | Hasil Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama “HM1L” oleh Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari pada siklus I | 112 |
| Tabel 11: | Skor Rata-rata Tiap Aspek Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari pada Siklus I | 113 |
| Tabel 12: | Skor Rata-rata Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Mementaskan Drama Siklus II Pertemuan 1-6 | 138 |
| Tabel 13: | Peningkatan Skor Rata-rata Proses Pembelajaran Drama Siklus I dan II | 139 |
| Tabel 14: | Hasil Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama “HM1L” Siklus II..... | 140 |
| Tabel 15: | Skor Rata-rata Tiap Aspek Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama Siklus II | 141 |
| Tabel 16: | Peningkatan Skor Rata-rata Tiap Aspek Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama Siklus II | 142 |
| Tabel 17: | Kualitas Proses Pembelajaran dari Siklus I hingga Siklus II | 142 |
| Tabel 18: | Hasil Pengisian Angket Pascatindakan | 144 |
| Tabel 19: | Peningkatan Skor Rata-rata Hasil Praktik Mementaskan Drama dari Siklus I | |

| | | |
|-----------|--|-----|
| | hingga Pascatindakan Siklus II | 146 |
| Tabel 20: | Nilai Tertinggi Keterampilan Mementaskan Drama Siklus I | 151 |
| Tabel 21: | Nilai Sedang Keterampilan Mementaskan Drama Siklus I | 154 |
| Tabel 22: | Nilai Terendah Keterampilan Mementaskan Drama Siklus I | 155 |
| Tabel 23: | Perbandingan Nilai Keterampilan Mementaskan Drama S19 pada Siklus I dan Siklus II | 158 |
| Tabel 24: | Perbandingan Nilai Keterampilan Mementaskan Drama S14 pada Siklus I dan Siklus II | 160 |
| Tabel 25: | Perbandingan Nilai Keterampilan Mementaskan Drama S21 pada Siklus I dan Siklus II | 162 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|---|-----|
| Gambar 1: | Bagan kerangka pikir | 30 |
| Gambar 2: | Model penelitian tindakan kelas | 33 |
| Gambar 3: | Lokasi penelitian di SMAN 2 Wonosari Gunungkidul | 67 |
| Gambar 4: | Suasana pembelajaran drama pada tahap pratindakan di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari | 69 |
| Gambar 5: | Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang memainkan permainan cermin dengan sungguh-sungguh | 79 |
| Gambar 6: | Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang membaca naskah drama berjudul “HMIL” karya Puthut Buchori | 81 |
| Gambar 7: | Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari melakukan <i>casting</i> pemeran tokoh “kaum Punk” | 81 |
| Gambar 8: | Guru dan siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari memainkan permainan “hitung bola” | 84 |
| Gambar 9: | S25 (kiri) dan S14 (kanan) memainkan <i>Status Change</i> dengan tema “HP Blackberry” | 86 |
| Gambar 10: | Siswa mempraktikkan adegan 2 dengan sungguh-sungguh | 92 |
| Gambar 11: | S5 (kiri) dan S1 (kanan) memainkan puisi <i>Gibberish</i> | 97 |
| Gambar 12: | Siswa kelas XI Bahasa sedang memainkan permainan Bang-bing-bong | 100 |
| Gambar 13: | Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang memainkan permainan Abjad Terakhir | 101 |
| Gambar 14: | Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang memainkan <i>Follow the leader expression</i> | 101 |
| Gambar 15: | Siswa kelas XI Bahasa memainkan permainan <i>Moving Picture</i> dengan tema “hutan” | 102 |
| Gambar 16: | S3 (kiri), S25 (tengah), dan S10 (kanan) sedang memainkan <i>Three Ways Conversation</i> dengan tema “percintaan” dan “objek wisata” | 102 |

| | | |
|------------|---|-----|
| Gambar 17: | Siswa sedang melakukan latihan adegan 3 dalam naskah drama “HM1L”..... | 103 |
| Gambar 18: | Siswa sedang memainkan permainan Lingkaran Alfabet | 105 |
| Gambar 19: | Persiapan tata rias, rambut, dan kostum sebelum pementasan siklus I | 106 |
| Gambar 20: | Persiapan tata panggung untuk pementasan siklus I | 106 |
| Gambar 21: | Gladi bersih adegan 4 dalam drama berjudul “HM1L” yang dilakukan oleh siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari | 107 |
| Gambar 22: | Pementasan drama “HM1L” siklus I | 108 |
| Gambar 23: | Keseriusan penonton saat melihat pementasan drama “HM1L” siklus I di ruang seni tari SMAN 2 Wonosari | 108 |
| Gambar 24: | Siswa sedang melihat poster pementasan drama “HM1L” Siklus II | 124 |
| Gambar 25: | S21 (kiri) dan S4 (kanan) memainkan permainan puisi Gibberish dengan tema “kenakalan remaja” | 126 |
| Gambar 26: | Keseriusan siswa saat memperhatikan S4 dan S21 memainkan permainan puisi <i>Gibberish</i> | 127 |
| Gambar 27: | S3 (kiri), S10 (tengah), dan S7 (kanan) sedang memainkan permainan <i>Three Ways Conversation</i> dengan tema “sekolah” dan “kesenian Gunungkidul”..... | 127 |
| Gambar 28: | Siswa sedang memainkan permainan Bang-bing-bong | 131 |
| Gambar 29: | Persiapan tata panggung pementasan drama HM1L siklus II di ruang AVA SMAN 2 Wonosari | 134 |
| Gambar 30: | Persiapan tata rias pementasan drama siklus II | 135 |
| Gambar 31: | Gladi bersih siklus II | 136 |
| Gambar 32: | Pementasan drama siklus II | 137 |
| Gambar 33: | Penonton menyaksikan pementasan siklus II | 137 |
| Gambar 34: | Grafik peningkatan nilai rata-rata proses pembelajaran | 143 |
| Gambar 35: | Ekspresi S19 saat berperan sebagai Sisi pada siklus I | 152 |
| Gambar 36: | Ekspresi S10 saat berperan sebagai Punk Melankolis pada siklus I | 154 |
| Gambar 37: | Ekspresi S13 saat berperan sebagai Momod pada siklus I | 155 |

| | | |
|------------|---|-----|
| Gambar 38: | Penghayatan S19 saat berperan sebagai Sisi pada siklus II | 159 |
| Gambar 39: | Ekspresi S10 saat berperan sebagai PM pada siklus II | 161 |
| Gambar 40: | S13 saat menghayati perannya sebagai Orang 5 pada siklus II | 162 |
| Gambar 41: | Grafik peningkatan nilai rata-rata keterampilan mementaskan drama dari siklus I ke siklus II | 163 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|--------------|--|-----|
| Lampiran 1: | Jadwal Penelitian | 174 |
| Lampiran 2: | Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) | 175 |
| Lampiran 3: | Angket | 190 |
| Lampiran 4: | Hasil Pengisian Angket | 192 |
| Lampiran 5: | Lembar Kriteria Pengamatan Proses Pembelajaran..... | 200 |
| Lampiran 6: | Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran | 201 |
| Lampiran 7: | Pedoman Wawancara | 203 |
| Lampiran 8: | Transkrip Hasil Wawancara | 204 |
| Lampiran 9: | Catatan Lapangan | 208 |
| Lampiran 10: | Daftar Hadir Siswa Kelas XI Bahasa Selama Penelitian Berlangsung | 234 |
| Lampiran 11: | Daftar Nama Siswa | 235 |
| Lampiran 12: | Kriteria Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama..... | 236 |
| Lampiran 13: | Hasil Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama | 237 |
| Lampiran 14: | Materi Pembelajaran | 239 |
| Lampiran 15: | Dokumentasi Foto Penelitian | 262 |
| Lampiran 16: | VCD Pementasan Drama “HM1L” Siklus I dan II | 269 |
| Lampiran 17: | Surat Izin Penelitian | 270 |

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMENTASKAN DRAMA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *THEATER GAME* PADA SISWA
KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL**

oleh Ria Silviani

NIM 08201241020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode *theater game* pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul. Metode *theater game* merupakan metode yang mengemas materi pembelajaran keterampilan mementaskan drama dalam bentuk permainan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* (CAR) yang melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan selama dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul. Penelitian difokuskan pada permasalahan meningkatkan keterampilan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan, pengisian angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik untuk mencapai kredibilitas penelitian menggunakan validitas dan reliabilitas. Validitas yang digunakan terdiri dari validitas demokratik, validitas hasil, validitas proses, dan validitas dialogik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *theater game* dalam pembelajaran drama dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan keterampilan mementaskan drama pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul. Jumlah skor rata-rata proses pembelajaran dari pratindakan hingga siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,97 atau dengan persentase sebesar 34,85%. Selain peningkatan pada proses pembelajaran, hasil pembelajaran drama berupa keterampilan siswa dalam mementaskan drama juga mengalami peningkatan. Jumlah skor rata-rata dari siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,34 atau dengan persentase sebesar 21,13%. Dengan demikian, penerapan metode *theater game* dalam pembelajaran drama di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran drama dengan peningkatan skor sebesar 6,97 atau 34,85%, dan keterampilan siswa dalam mementaskan drama dengan peningkatan skor sebesar 6,34 atau 21,13%.

Kata kunci: pembelajaran, mementaskan, drama, metode, *theater game*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa untuk menciptakan suasana dan lingkungan belajar mengajar yang baik, menyenangkan, berdaya dan hasil guna. Suatu proses interaksi ditandai oleh adanya keterlibatan secara aktif baik dari guru maupun siswa. Proses keterlibatan ini akan sangat bergantung pada guru dalam membuat perencanaan, pengelolaan, evaluasi, dan bagaimana cara guru menyampaikan materi kepada siswa. Dengan kata lain, dalam mengajar, guru harus mampu mengembangkan cara mengajar secara tepat dan bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan, menumbuhkan kegairahan dalam belajar, serta kebahagiaan siswa.

Jenis sastra dibagi menjadi tiga yaitu puisi, drama, dan naratif (Hartoko & Rahmanto via Wiyatmi, 2006: 27). Ketiga jenis sastra tersebut diajarkan di sekolah mulai dari SD, SMP, hingga SMA. Namun, pada kenyataan di lapangan, pembelajaran drama khususnya pembelajaran keterampilan mementaskan drama sering diabaikan sedangkan pembelajaran puisi dan prosa lebih diutamakan. Hal tersebut terjadi karena sebagian besar guru belum menemukan strategi, metode maupun media yang tepat dan praktis untuk mengajarkan keterampilan mementaskan drama kepada siswa. Padahal, pembelajaran keterampilan mementaskan drama dapat memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa. Siswa tidak hanya duduk di dalam kelas menulis ataupun membaca karya sastra,

akan tetapi mencoba memerankan tokoh dalam karya sastra yang berupa naskah drama. Pengalaman mementaskan drama dapat menumbuhkan kreativitas, sikap, budi pekerti, percaya diri, keberanian menghadapi banyak orang, dan tanggung jawab. Selain itu, pengalaman mementaskan drama dapat mengembangkan keterampilan berbicara, memahami, menghayati, berkomunikasi, berperan, dan kemampuan mengaktualisasikan diri ke dalam situasi sosial yang dihadapi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa, dapat diketahui bahwa pembelajaran keterampilan mementaskan drama di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari masih kurang optimal. Penyebab masih kurang optimalnya pembelajaran keterampilan mementaskan drama di kelas XI Bahasa adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran masih bersifat satu arah yaitu penyampaian teori dari guru, (2) pembelajaran berlangsung membosankan karena siswa tidak berkesempatan untuk praktik mementaskan drama, (3) guru merasa kesulitan untuk mempersiapkan pementasan drama bagi siswa sehingga tidak selalu dilakukan latihan dan pementasan drama sebagai hasil pembelajaran mementaskan drama, (4) belum diterapkannya metode yang tepat dalam pembelajaran mementaskan drama, dan (5) keterampilan siswa kelas XI Bahasa dalam mementaskan drama masih kurang.

Kegiatan pembelajaran mementaskan drama tidak hanya memerlukan penjelasan teori tentang drama, akan tetapi juga memerlukan kegiatan praktik agar siswa dapat merasakan langsung pengalaman dalam proses latihan hingga mementaskan drama. Namun pada kenyataan di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari, siswa belum berkesempatan untuk melakukan praktik latihan

mementaskan drama dengan metode yang sesuai dengan tujuan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan pengetahuan tentang metode yang tepat untuk pembelajaran mementaskan drama. Oleh karena itu, hasil pembelajaran keterampilan mementaskan drama yang dilakukan di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul masih belum optimal.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk aktif, kreatif, inovatif, dan menciptakan strategi jitu. Guru juga dituntut mengembangkan kompetensinya sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas dari segi isi (materi) maupun kemasannya. Dalam konteks pembelajaran sastra, tentu saja guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan, serta tidak ketinggalan zaman (Noor, 2011: 79).

Guru harus kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran agar siswa tertarik dan antusias untuk belajar. Guru juga harus mempunyai metode (kemasan) pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan selama kegiatan pembelajaran drama berlangsung. Melalui penelitian ini, peneliti akan mengenalkan metode baru yang dapat membantu guru untuk mengajarkan keterampilan mementaskan drama secara mudah dan menyenangkan. Metode tersebut adalah metode *theater game*. Metode *theater game* sangat mudah diaplikasikan dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama di kelas.

Santosa (2010: 36) menyatakan bahwa, secara konvensional dasar pemeranan didekati melalui teater dramatik. Pendekatan ini mengharuskan pemain untuk mampu mengelola tubuh, suara, dan jiwanya dalam memainkan sebuah

peran. Akan tetapi, pendekatan dramatik tidak dapat dilakukan dalam waktu yang singkat oleh seseorang dengan tanpa pengetahuan mengenai teater dan drama sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan lain yang dapat dilakukan dengan cara yang lebih rileks namun mampu mencapai tujuan yang diharapkan yang disebut dengan *theater game*.

Menurut Spolin (1986: 2), *a game is set of rules that a player decides to live within. The rules don't so much restrict the player as they keep the player playing. Game* adalah sebuah kumpulan peraturan yang dijalankan oleh pemain. Peraturan tersebut tidak begitu membatasi pemain karena dengan peraturan tersebut pemain bisa tetap bermain. Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *theater game* adalah metode yang terdiri dari aturan-aturan dalam permainan yang dapat dilakukan dengan lebih rileks sehingga calon pemain dapat mengelola tubuh dan pikiran untuk persiapan memainkan peran dalam pementasan drama.

Pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode *theater game* yang dikemas dalam bentuk permainan akan mempermudah guru untuk mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa banyak terlibat dalam permainan yang dilakukan sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru. Siswa menjadi lebih aktif dan cerdas karena memahami materi tentang drama melalui praktik permainan dalam *theater game*, bukan secara verbal dari penjelasan guru. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran keterampilan mementaskan drama menjadi lebih menyenangkan, dan dapat memberikan hasil yang lebih optimal.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa identifikasi masalah yang muncul berdasarkan latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran drama pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari bersifat satu arah.
2. Pembelajaran drama di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari berlangsung membosankan.
3. Guru merasa kesulitan untuk mempersiapkan pementasan drama bagi siswa sehingga tidak selalu dilakukan latihan dan pementasan drama sebagai hasil pembelajaran mementaskan drama.
4. Belum diterapkannya metode yang tepat untuk pembelajaran mementaskan drama pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari.
5. Keterampilan siswa dalam mementaskan drama kurang optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, muncul banyak permasalahan yang harus diselesaikan. Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam, perlu ada pembatasan masalah penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada peningkatan keterampilan mementaskan drama siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari dengan menggunakan metode *theater game*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian adalah “Bagaimanakah peningkatan keterampilan mementaskan

drama siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul dengan menggunakan metode *theater game*?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mementaskan drama pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul dengan menggunakan metode *theater game*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi guru:
 - a. Memberikan sumbangan informasi kepada guru dalam menyajikan materi pembelajaran keterampilan mementaskan drama secara inovatif dan kreatif.
 - b. Memberikan sumbangan metode baru dalam pembelajaran drama bagi guru.
2. Manfaat bagi siswa:
 - a. Memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa.
 - b. Memberikan ruang untuk mengasah kreativitas siswa dalam bidang drama.
 - c. Membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam mementaskan drama.

G. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan persepsi terhadap istilah yang ada dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi istilah sebagai berikut.

1. Drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan ke atas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung tata panggung, tata lampu, tata musik, tata rias, dan tata busana.

2. Keterampilan mementaskan drama adalah kecakapan atau kemampuan seseorang dalam mentransformasikan teks lakon ke dalam laku peran.
3. Metode *theater game* adalah metode yang diterapkan untuk melatih aktor mempersiapkan tubuh, vokal, dan rasa untuk masuk ke dalam wilayah pemeranan drama.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Drama

Secara etimologis, kata drama berasal dari bahasa Yunani “dram” yang berarti gerak (Wiyanto, 2002: 1). Menurut Harymawan (1993:2), drama adalah cerita konflik manusia dalam bentuk dialog, yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan *action* di hadapan penonton. Selaras dengan pengertian tersebut, Wiyanto (2002: 1) menyatakan bahwa “drama memang menonjolkan percakapan (dialog) dan gerak-gerik para pemain (akting) di atas panggung. Percakapan dan gerak-gerik itu memeragakan cerita yang tertulis dalam naskah”.

Kedua pengertian tersebut sama-sama meyakini bahwa dalam drama terdapat unsur dialog dan gerak (*action*) dari pemain. Akan tetapi, pada pengertian yang dinyatakan oleh Harymawan, tidak disebutkan tentang penggunaan naskah dalam drama. Secara lebih spesifik, Wiyanto menyertakan kehadiran naskah dalam drama.

Menurut Wiyanto (2002: 3), drama dalam masyarakat mempunyai dua arti, yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit. Drama dalam arti luas adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Drama dalam arti sempit adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan ke atas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung tata panggung, tata lampu, tata musik, tata rias, dan tata busana.

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengertian yang lebih spesifik dari Wiyanto (2002: 3) yaitu, drama dalam arti sempit adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan ke atas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung tata panggung, tata lampu, tata musik, tata rias, dan tata busana. Dengan pengertian drama yang lebih spesifik, diharapkan siswa tidak mengalami kebingungan dalam memahami drama.

2. Unsur Pementasan Drama

Pementasan drama merupakan kesenian yang sangat kompleks. Seni drama bukan saja melibatkan banyak seniman, melainkan juga mengandung banyak unsur. Unsur-unsur itu saling mendukung dan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keutuhan pementasan drama. Menurut Wiyanto (2002: 31 - 45), unsur pementasan drama adalah sebagai berikut.

a. Naskah Drama

Naskah drama adalah karangan yang berisi cerita atau lakon. Dalam naskah drama termuat nama-nama tokoh dalam cerita, dialog yang diucapkan para tokoh, dan keadaan panggung yang diperlukan. Santosa (2008: 44) menyatakan bahwa mementaskan drama berdasarkan naskah drama berarti memindahkan karya seni dari media bahasa kata ke media bahasa pentas. Dalam visualisasi tersebut karya sastra kemudian berubah esensinya menjadi karya teater. Pada saat transformasi inilah karya sastra bersinggungan dengan komponen-komponen teater, yaitu sutradara, pemain, dan tata artistik.

b. Pemain

Pemain adalah alat untuk memeragakan tokoh. Akan tetapi bukan hanya sekedar alat yang harus tunduk pada naskah drama atau lakon, pemain juga mempunyai wewenang membuat refleksi dari naskah drama/ lakon melalui dirinya. Agar dapat merefleksikan tokoh menjadi sesuatu yang hidup, pemain dituntut menguasai aspek-aspek pemeranan yang dilatihkan secara khusus, yaitu jasmani (fisik/tubuh), rohani (jima/emosi), dan intelektual. Memindahkan naskah lakon ke dalam panggung melalui media pemain tidak sesederhana mengucapkan kata-kata yang ada dalam naskah drama. Proses pemindahan tersebut mempunyai karakteristik tersendiri yaitu harus menghidupkan bahasa kata (tulisan) menjadi bahasa pentas (lisan) (Santosa, 2008:45).

c. Sutradara

Sutradara adalah pemimpin dalam pementasan drama. Tugas sutradara antara lain, memilih naskah drama yang akan dipentaskan, memilih pemain, dan mengarahkan para pemain agar dapat memerankan tokoh-tokoh dalam cerita dengan baik (Santosa, 2008: 44).

d. Tata Rias

Menurut Santosa (2008: 273), tokoh dalam teater memiliki karakter yang berbeda. Oleh karena itu, penampilan tokoh tersebut berbeda-beda sesuai dengan karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda. tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut:

- (1) menyempurnakan penampilan wajah,
- (2) menggambarkan karakter tokoh,

- (3) memberi efek gerak pada ekspresi pemain,
- (4) menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan karakter tokoh, dan
- (5) menambah aspek dramatik.

e. Tata Busana

Menurut Santosa (2008: 311), tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Benda-benda yang termasuk dalam tata busana adalah segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Tata busana dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut:

- (1) mencitrakan keindahan penampilan,
- (2) membedakan satu pemain dengan pemain yang lain,
- (3) menggambarkan karakter tokoh,
- (4) memberikan efek gerak pemain, dan
- (5) memberikan efek dramatis.

f. Tata Panggung

Tata panggung disebut juga dengan istilah scenery (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan), tetapi segala tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh pemain disediakan oleh penata panggung. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan (Santosa, 2008: 387).

g. Tata Lampu

Tata lampu disebut juga dengan tata cahaya. Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor/ pemain, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi. Semua objek yang disinari memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan dikomunikasikan. Sutradara dapat menghadirkan ilusi imajinatif dengan cahaya. Banyak hal yang bisa dikerjakan berkaitan dengan peran tata cahaya, akan tetapi fungsi dasar tata cahaya ada empat, yaitu penerangan, dimensi, pemilihan, dan atmosfer (Carpenter via Santosa 2008: 331).

h. Tata Suara

Dalam pertunjukan teater, tata suara memiliki peranan penting. Menurut Santosa (2008: 419), fungsi tata suara adalah sebagai berikut:

- (1) menyampaikan pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepada penonton,
- (2) menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui efek suara atau alunan musik yang dibuat untuk menggambarkan suasana tempat kejadian,
- (3) memberikan informasi waktu, misal bunyi lonceng jam dinding, ayam berkokok, suara burung hantu, dan lain sebagainya,
- (4) menjelaskan datang dan perginya seorang pemain,
- (5) menciptakan efek khayalan atau imajinasi,
- (6) sebagai peralihan antara dua adegan, sebagai pemisah maupun perangkai adegan, seperti musik pendek yang dibuat khusus untuk suatu drama, dan

(7) sebagai tanda mulai dan menutup suatu adegan atau pementasan drama.

i. Penonton

Tujuan terakhir dari suatu pementasan drama adalah penonton. Respon penonton atas pementasan drama akan menjadi suatu respon melingkar, antara penonton dengan pementasan (Santosa, 2008: 46).

3. Keterampilan Mementaskan Drama

Keterampilan mementaskan drama adalah kecakapan atau kemampuan seseorang dalam mentransformasikan teks lakon ke dalam laku peran. Dalam pementasan drama, aktor dituntut untuk dapat memerankan tokoh sesuai dengan watak tokoh. Pemeranan yang dilakukan oleh aktor dikategorikan baik jika dapat memerankan tokoh seolah-olah hidup. Bukan hanya sekedar melafalkan dialog, tetapi juga gerak dan penghayatan (laku peran). Untuk dapat menerjemahkan laku peran tersebut, aktor harus bisa menerjemahkan bahasa teks lakon ke dalam bahasa laku peran, agar pemeranan yang dilakukan tidak tekstual (Santosa, 2008: 45).

Dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama, siswa harus mampu menerjemahkan bahasa teks lakon ke dalam laku peran. Mengubah bentuk teks lakon menjadi laku peran dapat dilakukan jika siswa memperhatikan 3 hal. Menurut Harymawan (1993: 45), ada 3 hal yang harus diperhatikan oleh seorang aktor ketika memerankan sebuah karakter tokoh. Ketiga hal tersebut adalah mimik, plastik, dan diksi.

a. Mimik

Mimik merupakan pernyataan atau perubahan muka: mata, mulut, bibir, hidung, dan kening. Perubahan raut muka tersebut merupakan ekspresi yang ditampilkan seorang pemain saat memerankan tokoh dalam naskah drama. Ekspresi yang dilakukan oleh pemain tersebut disesuaikan dengan karakter tokoh yang sedang dimainkan, misalnya karakter pemarah bisa ditampilkan dengan ekspresi melotot. Ekspresi tersebut dapat tersampaikan kepada penonton jika saat melakukannya pemain juga menghayatinya. Oleh sebab itu, dua hal yang penting dalam unsur mimik adalah ekspresi dan penghayatan pemain saat memerankan tokoh (Santosa, 2008: 246).

b. Plastik

Plastik merupakan cara bersikap dan gerakan-gerakan anggota badan. Gerakan anggota badan yang dilakukan oleh pemain dalam suatu adegan harus disesuaikan dengan karakter tokoh tersebut. Terdapat dua hal yang dapat diciptakan dengan gerak saat memerankan tokoh dalam suatu pementasan teater maupun drama. Kedua hal tersebut adalah bisnis akting dan *blocking* (Santosa, 2008: 264).

Menurut Santosa, (2008: 265), bisnis akting adalah gerakan-gerakan kecil yang diciptakan untuk mendukung gambaran peran yang dimainkan. Bisnis akting dapat tercipta dengan dipengaruhi emosi bawah sadar (spontan), dan juga dapat diciptakan dengan penuh kesadaran. Contoh bisnis akting adalah, jika tokoh yang dimainkan dalam cerita memiliki kelainan mata, maka pemain dapat menciptakan gerakan-gerakan kecil di seputar mata yang dapat mendukungnya dalam

memerankan tokoh tersebut. Contoh bisnis akting yang lain misalnya, memasukkan tangan ke dalam saku celana, bersedekap, dan mengaitkan kedua tangan di belakang pinggang.

Menurut Santosa (2008: 121), *blocking* dapat diartikan sebagai aturan berpindah tempat dari titik (area) satu ke titik (area) yang lain bagi pemain di atas panggung. Fungsi *blocking* adalah sebagai berikut: (1) menerjemahkan naskah lakon ke dalam sikap tubuh aktor sehingga penonton dapat melihat dan mengerti, (2) memberikan fondasi yang praktis bagi aktor untuk membangun karakter dalam pertunjukan, dan (3) menciptakan lukisan panggung yang baik.

Untuk mendukung gerakan yang dilakukan, pemain juga harus bersikap sesuai dengan kebutuhan karakter tokoh. Sikap merupakan bentuk tubuh saat berdiri (diam di tempat) ataupun bergerak. Misalnya seorang pemain memainkan karakter sombong, pemain tersebut harus bersikap sombong dengan membusungkan dadanya dan berdiri dengan tubuh tegak. Selain itu, gerakan tangannya harus bervolume besar sehingga menunjukkan kesombongannya. Menurut Santosa (2008: 224), dalam sikap terdapat unsur *gesture*. *Gesture* adalah sikap atau pose tubuh pemeran yang mengandung makna. *Gesture* merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang diciptakan oleh bagian-bagian tubuh yang dapat dikombinasikan dengan bahasa verbal. Macam-macam *gesture* yang dapat dipahami oleh lawan main adalah *gesture* dengan tangan, *gesture* dengan badan, *gesture* dengan kepala, dan *gesture* dengan kaki.

c. Diksi

Menurut Harymawan (1993: 45), diksi merupakan cara penggunaan suara/ucapan. Pengucapan suatu kata dalam dialog tidak hanya diucapkan dengan berbicara keras, tetapi pengucapan dengan jelas. Jelas tidaknya suatu pengucapan kata ataupun kalimat dalam dialog dapat dipengaruhi oleh dua aspek. Kedua aspek tersebut adalah artikulasi dan intonasi pemain.

Menurut Santosa (2008: 208), artikulasi adalah hubungan antara yang dikatakan dengan cara mengatakannya. Dalam artikulasi, yang perlu diperhatikan adalah bunyi suara yang keluar dari organ produksi suara. Bunyi suara dibagi menjadi dua, yaitu bunyi suara vokal dan bunyi suara konsonan. Bunyi vokal atau huruf hidup diproduksi dari bentuk mulut yang terbuka, misalnya a, i, u, e, o, dan diftong (kombinasi dua huruf hidup, misalnya au, ia, ai, ua, dan lain-lain). Bunyi konsonan diproduksi ketika aliran nafas dirintangi atau tertahan di mulut. Bunyi konsonan dipengaruhi oleh posisi dimana aliran udara dirintangi dan seberapa besar rintangannya. Resonansi huruf konsonan lebih kecil tetapi lebih tajam dibandingkan dengan bunyi resonansi huruf vokal.

Intonasi adalah nada suara, irama bicara, atau alunan nada dalam melafalkan kata-kata, sehingga tidak datar atau tidak monoton (Santosa, 2008: 212). Intonasi menentukan ada tidaknya antusiasme dan emosi dalam berbicara. Fungsi intonasi adalah membuat pembicaraan menjadi menarik, tidak membosankan, dan kalimat yang diucapkan lebih mempunyai makna. Seorang pemeran harus menguasai intonasi karena dengan suara ia menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam dialog.

Menurut Santosa (2008: 212), dalam aspek intonasi terdapat empat unsur yang penting, yaitu jeda, tempo, timbre, dan nada. Jeda adalah pemenggalan kalimat dengan maksud untuk memberi tekanan pada kata dan berfungsi untuk memunculkan rasa ingin tahu lawan bicara, maupun penonton. Syarat penggunaan jeda adalah adanya kata atau nada dalam dialog yang ditonjolkan kepada lawan bicara maupun kepada penonton.

Tempo adalah cepat lambatnya suatu ucapan. Tempo dalam dialog adalah tempo yang tumbuh dari dalam jiwa pemeran/ pemain yang diciptakan berdasarkan kebutuhan penggambaran situasi perasaan dan kejiwaan peran (Santosa, 2008: 213). Menurut Santosa (2008: 214), timbre adalah warna suara yang memberi kesan pada kata-kata yang diucapkan. Untuk memunculkan timbre dalam dialog, pemeran dapat memperberat ataupun memperringan tekanan suaranya. Contohnya untuk memberikan kesan berwibawa, seorang pemeran memperberat tekanan suaranya sehingga semakin bergema. Unsur keempat intonasi adalah nada. Nada adalah tinggi-rendahnya suara. Nada sangat berpengaruh pada makna yang disampaikan kepada lawan bicara ataupun penonton. Kata yang diucapkan bisa berubah makna ketika nada yang digunakan saat mengucapkannya tidak tepat. Misalnya pada pengucapan kata “pergi”, jika nada yang digunakan untuk mengucapkan kata tersebut adalah nada tinggi “pergi!”, maka ucapan tersebut dapat bermakna “mengusir”. Berbeda dengan penggunaan nada sedang atau biasa saat mengucapkan kata tersebut menjadi “pergi...”, makna ucapan tersebut adalah memberitahu bahwa ada seseorang yang telah pergi.

4. Metode *Theater Game*

Metode *theater game* dikembangkan pertama kali oleh Viola Spolin pada tahun 1946 di Hollywood. Spolin mendirikan Perusahaan Aktor Muda dan melatih anak-anak yang berusia di atas enam tahun untuk mementaskan drama dengan menggunakan metode *theater game*. Hingga kini metode *Theater game* masih digunakan untuk melatih para aktor di Chicago (www.spolin.com/violabio).

“Playing a game is psychologically in degree but not in kind from dramatic acting. The ability to create a situation imaginatively and to play a role in it is a tremendous experience, a sort of vacation from one’s everyday self and the routine of everyday living. We observe that this psychological freedom creates a condition in which strain and conflict are dissolved and potentialities are released in the spontaneous effort to meet the demands of the situation.” (Spolin, 1969: 5).

Secara garis besar, Spolin berpendapat bahwa memainkan suatu permainan merupakan pengalaman psikologi yang berharga dan terkadang hal tersebut tidak ditemukan dalam kegiatan berakting dramatis. Kemampuan untuk menciptakan suatu keadaan dan memainkan suatu peran merupakan suatu pengalaman yang menyenangkan dan memberikan kebebasan psikologi. Kebebasan psikologi ini menciptakan satu kondisi di mana ketegangan dan konflik melebur menjadi satu kemampuan yang akan ditunjukkan sesuai dengan keadaan yang ada.

“A child can make an honest exciting contribution to the theater if he allowed the personal freedom to experience. He will understand and accept his responsibility to the theater communication; he will involve himself, develop relationships, create reality, and learn to improvise and evolve theatrically valid scenes as does his adult counterpart”. (Spolin, 1969: 278).

Spolin juga berpendapat bahwa seorang anak dapat jujur dan tertarik untuk berkontribusi dalam teater jika dia diijinkan untuk merasakan kebebasannya. Dia

(:baca anak) akan memahami dan bertanggung jawab dalam suatu komunikasi teater; dia akan melibatkan dirinya, mengembangkan hubungan, menciptakan kenyataan, dan belajar untuk berimprovisasi dan melakukan adegan teaterikal dengan bagus sesuai dengan yang dilakukan oleh pelatihnnya.

Games berguna untuk melatih aktor dalam keperluan mobilitas atau gerakan dalam pementasan drama. Barker (1989: 64) menyatakan bahwa “*in using children’s games as an approach to training the actor in mobility, one gets completely away from the concept of teaching someone a set of skills he does not possess, and knows he does not possess, and which produces an anxiety situation for him*”. *Games* juga sangat penting digunakan saat latihan untuk melatih fisik aktor sebelum pementasan drama yang sebenarnya. “*Games sessions are also important because it is often hard to approach a physical problem at first shot*”(Barker, 1989: 65).

“As teachers and group leaders begin to use games techniques and ideas, discover variations and applications, and begin to report on their successes and failures, the greater will be our ability to apply the lesson learned. It is to be hoped that teachers will be motivated to exchange experiences and to pool their knowledge” (Schotz , 1998: 10).

Schotz berpendapat bahwa sebagai seorang guru dan pemimpin kelompok yang menggunakan teknik permainan dan ide-ide, menemukan variasi dan aplikasi, dan mulai untuk menyatakan keberhasilan dan kegagalannya, semakin besar kemampuan kita untuk menerapkan pelajaran yang akan diajarkan. Dengan demikian, diharapkan bahwa guru akan termotivasi untuk bertukar pengalaman dan pengetahuan mereka.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *theater game* merupakan metode yang tepat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan metode tersebut untuk mengajarkan pemeranan dalam teater maupun drama. Untuk dapat memainkan peran, seseorang harus merasakan kebebasan terlebih dahulu. Kebebasan dapat diperoleh seseorang ketika ia terlibat dalam *game* (permainan). Maka dari itu diperlukan latihan yang dikemas dengan permainan dalam metode *Theater game* sebagai tahap pertama untuk memasuki ranah pemeranan.

Menurut Spolin (1986: 2), *a game is set of rules that a player decides to live within. The rules don't so much restrict the player as they keep the player playing. Game* adalah sebuah kumpulan peraturan yang dijalankan oleh pemain. Peraturan tersebut tidak begitu membatasi pemain karena dengan peraturan tersebut pemain bisa tetap bermain. Penerapan *Theater game* membutuhkan tiga hal penting, yaitu *focus*, *sidecoaching*, dan *evaluation*. Seperti yang diungkapkan oleh Spolin (1986: 5), *special attention is given here to focus, sidecoaching, and evaluation- three essential parts of any theater game*. Dalam semua permainan *Theater game* yang sangat penting untuk diperhatikan adalah memfokuskan pikiran, pendampingan selama permainan, dan evaluasi. Ketiga hal tersebut dapat memudahkan guru dan siswa saat mempraktekkan permainan dalam *theater game*. Spolin (1986: 10) juga menjelaskan tentang *sidecoaching* dan *evaluation* sebagai berikut.

- a. *Sidecoaching is the link between teacher/ coach and the students/ players. The phrases are assists given while the game is being played. Sidecoaching* adalah hubungan antara pelatih atau guru dengan siswa atau pemain. Ungkapan atau

aturan yang diberikan oleh pelatih atau guru adalah bentuk bantuan saat permainan berlangsung. Dengan demikian, siswa atau pemain tidak akan kebingungan ketika mempraktikkan permainan dalam *theater game*.

- b. *Evaluation: consists of questions for both the students/ players and observers. The evaluation reveals what was perceived, learned and /or accomplished in the course of the game.* Evaluasi terdiri dari pertanyaan untuk kedua belah pihak, yaitu siswa/ pemain dan pengamat/ guru. Evaluasi mengungkapkan apa yang dirasakan, dipelajari dan/ atau dilakukan dalam proses permainan. Evaluasi dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Theater game*.

Theater game dapat menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang menyenangkan untuk para guru dan siswa. Seperti pendapat Spolin (1986: 2),

“Playing theater games with your students will bring refreshment, vitality, and more. Theater game workshops are designed not as diversions from the curriculum, but rather as supplements, increasing student awareness of problems and ideas fundamental to their intellectual development. Many of the games contain notes connecting them with a variety of study areas”.

Menurut Spolin, menerapkan permainan dalam *theater game* bersama dengan anak didik dapat membawa penyegaran dan kekuatan baru. Selain itu *theater game* juga dapat menjadi suatu suplemen tambahan untuk meningkatkan kesadaran anak didik akan ide pokok dan masalah untuk perkembangan intelektual mereka. Banyak permainan yang berisi pengetahuan yang menghubungkan mereka dengan banyak tempat dan kesempatan untuk belajar.

Di Indonesia, metode *theater game* belum banyak diterapkan di sekolah, perguruan tinggi, maupun di kelompok atau sanggar teater. Di Yogyakarta, ada sebuah instansi pemerintah yang menggunakan dan mengembangkan metode

theater game untuk melatih para guru Seni dan Budaya dari seluruh Indonesia. Instansi tersebut adalah studio teater PPPPTK (pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan) Seni dan Budaya Yogyakarta (dulu PPPG Seni dan Budaya Yogyakarta).

Di studio teater ini, sering diadakan pelatihan teater bagi guru Seni dan Budaya yang diampu oleh Eko Santosa, S.Sn. Pelatih (Eko Santosa, S.Sn) menerapkan metode *theater game* dalam pelatihan teater agar guru yang mengikuti pelatihan tersebut dapat memberikan pembelajaran teater maupun drama yang lebih menyenangkan untuk anak didiknya. Studio teater juga memberikan kesempatan bagi para pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum untuk berpartisipasi dalam latihan yang rutin dilakukan seminggu sekali pukul 16.00 – 20.00 WIB sesuai dengan kesepakatan dengan pelatih.

Pelatih juga mengembangkan metode *theater game* dengan menciptakan permainan-permainan baru yang lebih mendekatkan calon pemeran dengan dasar pemeranannya dan sesuai dengan situasi dan lingkungan di Yogyakarta, Indonesia. Permainan-permainan tersebut dituliskan dalam bentuk makalah yang digunakan sebagai pedoman para guru ketika mengikuti diklat di studio teater PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta. Dari makalah Dasar Pemeranan (*theater game*), pengalaman mengikuti pelatihan rutin di studio teater PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta, serta keikutsertaan dalam beberapa pementasan *Theater By Request* di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Lampung, peneliti mendapatkan pengetahuan tentang metode *theater game*. Permainan-permainan yang digunakan dalam penelitian ini lebih mengacu pada permainan yang telah

dikembangkan dan dilatihkan di studio teater PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta.

Secara konvensional dasar pemeranan didekati melalui teater dramatik. Pendekatan ini mengharuskan pemain untuk mampu mengelola tubuh, suara, dan jiwanya dalam memainkan sebuah peran. Akan tetapi, pendekatan dramatik tidak dapat dilakukan dalam waktu yang singkat oleh seseorang dengan tanpa pengetahuan mengenai teater dan drama sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan lain yang dapat dikerjakan dengan cara yang lebih rileks namun mampu mencapai tujuan yang diharapkan yang disebut dengan *theater game* (Santosa, 2010: 36).

Menurut Santosa (2010: 58), pelatihan dasar pemeranan secara efektif dapat dilakukan dengan mengembangkan latihan konsentrasi dan imajinasi. Konsentrasi adalah dasar kesiapan mental sang pemeran dan imajinasi adalah dasar kreativitas pemeranan. Dengan membangun kedua hal ini maka pemeran akan mampu menggambarkan tokoh peran yang akan dimainkan. Selebihnya adalah percobaan dalam adegan-adegan. Penggunaan *theater game* dengan konteks improvisasi memberi penekanan pada imajinasi dan spontanitas calon pemeran. Bagi pemeran pemula, teks terkadang justru membatasi imajinasi atau sama sekali tidak bisa digunakan sebagai alat untuk mengembangkan imajinasi karena semua telah tergambarkan dalam teks tersebut. Selebihnya hanyalah hafalan teks yang diucapkan dengan nada datar dan tanpa penghayatan.

5. Pembelajaran Keterampilan Mementaskan Drama dengan Menggunakan Metode *Theater Game*

Dalam metode *theater game* terdapat banyak jenis permainan yang sesuai dengan keperluan untuk memberikan pemahaman tentang dasar pemeranan kepada siswa. Akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti memilih permainan dengan tingkat kemudahan serta kebermanfaatannya sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, yaitu SK 6, KD 6.1. Terdapat tiga tahapan dalam metode *theater game*, yaitu, pemanasan (*warm-ups*), latihan inti, dan pendinginan (*relaxation*). Permainan dalam ketiga tahapan tersebut menurut Santosa, (2010: 38-51) adalah sebagai berikut.

a. Pemanasan (*Warm-Ups*)

Ada banyak permainan yang dapat dimainkan dalam tahap pemanasan. Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan tiga permainan yang sudah disesuaikan dengan kondisi siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari. Ketiga permainan tersebut adalah: tunjuk nama ganti posisi, hitung bola, dan bang-bing-bong.

- 1) Tunjuk nama ganti posisi: siswa dipersilakan untuk berdiri dan membentuk barisan berupa lingkaran besar. Salah satu siswa memulai permainan dengan menunjuk salah satu temannya dengan cara menunjuk dengan jari telunjuk dan menyebutkan nama teman yang ditunjuk. Teman yang telah ditunjuk kemudian menunjuk teman lain dengan cara yang sama, begitu seterusnya hingga seluruh siswa mendapatkan kesempatan untuk ditunjuk dan menunjuk. Setelah itu, semua tangan siswa yang menunjuk diturunkan. Guru memberikan instruksi untuk mengulangi kegiatan yang sama dengan urutan yang sama, tetapi dengan

tempo yang lebih cepat. Setelah semua siswa hafal urutan menunjuk dalam lingkaran tersebut, guru menambah variasi permainan dengan instruksi “sebut nama teman sesuai urutan sembari berlari kecil menuju posisi di mana teman tersebut berdiri.” Begitu seterusnya, jika siswa memperhatikan instruksi dari guru, maka siswa tidak akan bingung. Permainan ini dapat dilakukan dengan memainkan tempo saat menyebut atau menunjuk teman yang lain.

- 2) Hitung bola: guru mempersiapkan sebuah bola elastis berukuran sedang. Semua peserta berdiri dengan posisi yang bebas. Guru/pelatih membuat kesepakatan pada para peserta berapa target hitung lemparan bola yang akan dicapai, misalnya 20 hitungan. Guru melemparkan bola dan mulai berteriak SATU. Kemudian peserta yang lain diharapkan siap untuk dapat bergerak menyelamatkan bola dengan tangkisan tangan agar bola tidak sampai menyentuh lantai. Jika bola menyentuh lantai sebelum target hitungan tercapai, maka hitungan diulangi dari angka SATU, begitu seterusnya. Apabila peserta dapat mencapai target yang disepakati, maka permainan boleh dilanjutkan dengan mengubah target hitungan lebih tinggi dari target sebelumnya, misal target 50 hitungan, dan seterusnya.
- 3) Bang-bing-bong: permainan bang-bing-bong dimulai saat seluruh siswa telah berdiri membuat satu lingkaran besar. Tugas siswa hanya menyuarakan “bang”, “bing”, atau “bong”, dengan menepukkan kedua tangan yang diarahkan ke teman yang dipilih untuk meneruskan ucapannya. Urutan bunyi yang harus disebutkan adalah “bang-bing-bong”. Jika ada salah satu siswa salah menyebutkan bunyi tersebut, terbalik urutannya atau kurang tepat

mengarahkan tepukan tangan kepada siswa lainnya, maka siswa tersebut harus menerima kekalahan dengan keluar dari lingkaran. Begitu seterusnya hingga seluruh siswa paham dan menikmati permainan. Permainan ini dapat divariasikan dengan tempo lambat dan berangsur berubah menjadi cepat.

b. Latihan Inti

Pada tahap latihan inti, permainan yang digunakan adalah permainan yang mencakup tiga aspek yaitu, latihan konsentrasi, latihan imajinasi, dan latihan *basic acting*. Ketiga aspek tersebut dapat membantu calon pemeran/ siswa untuk mempelajari dasar-dasar pemeranan secara mudah dan menyenangkan. Permainan-permainan dalam ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut.

1) Latihan Konsentrasi

- a) Cermin: peserta diminta untuk berdiri berpasangan. Salah satu peserta menjadi cermin yang bertugas untuk mengikuti gerakan peserta yang bercermin. Dimulai dari menggerakkan tangan dengan pelan dan berkelanjutan (tidak patah-patah). Kemudian bisa ditambah dengan menggerakkan kaki, kepala, badan, dan semua anggota badan. Ketika pendamping latihan bertepuk, maka peserta bergantian tugas. Peserta yang menjadi cermin berubah menjadi orang yang bercermin, dan sebaliknya. Pergantian tugas ini tidak boleh menghentikan gerakan yang sedang dilakukan.
- b) Lingkaran Alfabet: latihan pemanasan untuk mempertajam konsentrasi. Semua orang berada dalam lingkaran. Seseorang mengucapkan abjad “A” kepada orang lain sambil menunjuknya, kemudian orang yang ditunjuk itu segera mengucapkan abjad “B” sembari menunjuk orang lain lagi. Begitu seterusnya

hingga mencapai abjad “Z”, jika jumlah orang dalam kelompok terlalu banyak, maka bisa dibagi menjadi 2 kelompok dan dilihat kelompok mana yang lebih cepat mencapai abjad “Z” tanpa hambatan.

- c) Abjad Terakhir: semua peserta berdiri melingkar. Instruktur meminta salah satu orang untuk melontarkan satu kata bebas, kemudian orang di sebelahnya melontarkan satu kata yang dibuat dari abjad terakhir kata yang dilontarkan temannya tadi, misalnya orang pertama berkata “EMBER” maka orang berikutnya membuat kata yang diawali huruf “R” misalnya “RAPI”. Demikian seterusnya.
- d) *Follow the Leader Expression*: peserta dipersilakan untuk berjalan pelan dengan posisi bebas. Pendamping latihan (guru) memanggil salah satu nama peserta. Peserta yang dipanggil namanya harus mengubah ekspresi muka dan tubuhnya seunik mungkin untuk ditirukan oleh peserta yang lain. Setelah semua peserta berhasil menirukan ekspresi salah satu peserta tersebut, pendamping latihan (guru) menyebut nama peserta lain untuk ditirukan ekspresinya. Begitu seterusnya.

2) Latihan Imajinasi

- a) Puisi *Gibberish*: peserta diminta untuk membuat kelompok. Satu kelompok terdiri dari 2 orang. Dalam satu kelompok masing-masing siswa mempunyai tugas berbeda. Tugas yang harus dilakukan siswa yaitu, orang 1 menjadi sastrawan yang berasal dari negara asing (negara antah berantah yang tidak teridentifikasi bahasanya) yang berkunjung ke Indonesia, sedangkan orang 2 bertugas menjadi sastrawan Indonesia. Mereka berdua melakukan pentas

deklamasi puisi dengan bahasa mereka masing-masing secara kolaborasi. Aturan permainannya adalah, guru memberikan satu tema. Sastrawan gibberish mendeklamasikan se bait puisinya yang sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru, kemudian sastrawan Indonesia mengartikan se bait puisi tersebut dalam bahasa Indonesia. Begitu seterusnya hingga berakhirnya puisi sastrawan gibberish. Puisi yang mereka deklamasikan adalah puisi spontan, tanpa ditulis terlebih dahulu. Jadi siswa harus kreatif mencari dan mengucapkan kata yang sesuai dengan tema dari guru.

- b) *Moving Picture*: dalam permainan ini, siswa diminta untuk menjadi gambar yang dapat berubah saat guru memberikan tema yang berbeda. Guru memberikan satu tema, misalnya “pertanian”. Siswa dipersilakan untuk merespon tema tersebut dengan berimajinasi bahwa dirinya adalah seseorang, atau sesuatu yang sesuai dalam tema yang telah ditentukan. Misalnya jika tema yang diberikan oleh guru adalah “pertanian”, maka siswa 1 maju ke depan, berkata “aku padi” kemudian ia berpose menyerupai padi. Lalu disusul oleh siswa 2 yang maju dan berkata “aku bekicot” kemudian ia berpose menyerupai bekicot di bawah siswa 1 yang berpose menjadi padi. Begitu seterusnya hingga 9 siswa maju. Kemudian guru menyebutkan tema baru, misalnya “pasar”, maka kesembilan siswa harus menyesuaikan diri menjadi karakter untuk dapat menggambarkan tema “pasar” secara berurutan satu persatu.

3) *Basic Acting* (Akting Dasar)

- a) *Status Change*: pemain berpasangan, menentukan siapa menjadi apa, di mana lokasinya, dan apa topik pembicaraannya. Karakter atau sifatnya harus saling

kontras. Misalnya pemain satu sebagai majikan yang suka memerintah dan marah, pemain yang lain sebagai pembantu yang selalu disuruh dan sabar. Pada saat mereka berdialog, instruktur berkata “berubah” maka bersamaan dengan itu tanpa menghentikan adegan, pemain berganti sifat. Pembantu berubah menjadi marah dan bernada tinggi sementara majikan menjadi takut dan sabar. Demikian seterusnya dengan pasangan pemain lainnya. Intinya, semua pemain harus pernah mencoba sifat yang kontras dalam satu adegan dialog. Sebuah latihan yang ringan dan baik untuk belajar karakter.

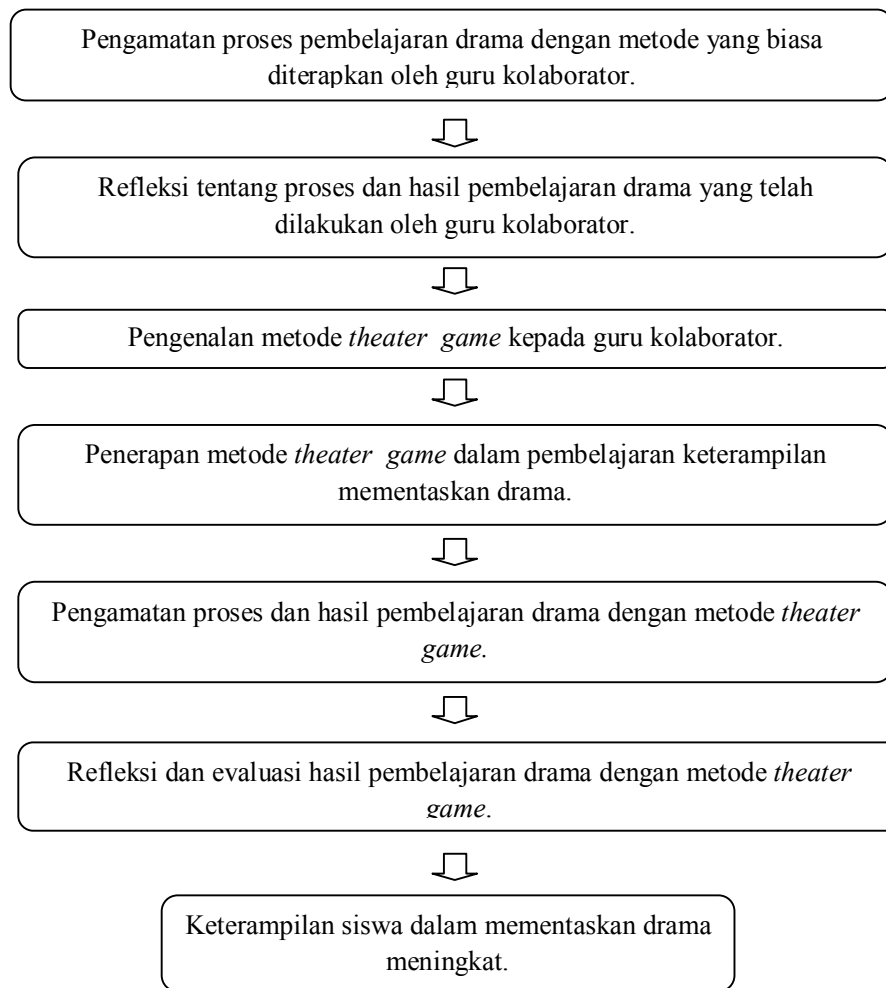
- b) *Three Ways Conversation* permainan adegan ini dimainkan oleh tiga orang pemain. Satu orang duduk di tengah, dan yang lain duduk di samping kanan dan kirinya. Pemain yang berada di tengah menjawab setiap pertanyaan pemain yang berada di samping kanan ataupun kirinya dengan topik yang berbeda. Jika pemain yang berada di tengah terlalu lama berbicara dengan pemain yang berada di sebelah kanan, maka pemain yang berada di sebelah kiri harus berusaha dengan keras agar pemain yang di tengah berbicara dengannya. Demikian juga sebaliknya. Dalam usahanya menarik perhatian pemain yang berada di tengah, pemain di samping kanan dan kiri boleh menyentuh atau menarik tangan pemain yang berada di tengah.

3. Pendinginan (Relaxation)

Pada tahap pendinginan atau *relaxation*, pelatih/guru mengajak peserta/siswa untuk melakukan permainan 5-4-3-2-1. Semua peserta berdiri melingkar. Menggerakkan anggota badan dimulai dari kaki kanan dihentakkan sebanyak 5 kali, kemudian kaki kiri, berlanjut ke tangan kanan, dan terakhir

tangan kiri. Setelah itu, hal yang sama diulangi lagi dengan urutan yang sama, tetapi hitungannya hanya sampai 4. Begitu seterusnya hingga hentakan kaki kanan, kaki kiri, tangan kanan, dan tangan kiri mencapai hitungan 1, dan diakhiri dengan berteriak “YES” bersama-sama.

B. Kerangka Pikir



Gambar 1: **Bagan kerangka pikir**

C. Penelitian yang Relevan

Terdapat tiga penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Hasil dari ketiga penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Imam Baihaqi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode *Role Playing* pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta” tahun 2011. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa terjadi peningkatan dari segi proses sebesar 9,6 (48%), dan segi hasil sebesar 20,00 (33,34%) setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan metode *Role Playing*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Novikasari, yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Menggunakan Metode Pelatihan Akting Sekolah Seni Yogyakarta pada Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 2 Magelang” tahun 2011. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa terjadi peningkatan pada proses pembelajaran sebesar 10,29 dan hasil pembelajaran drama sebesar 11,08 setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan metode pelatihan akting sekolah seni Yogyakarta.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Agustina Purwanti yang berjudul “Peningkatan Pembelajaran Apresiasi Drama Siswa Kelas XI Ilmu Sosial 1 di SMA Negeri Pengasih Kulonprogo melalui Strategi *Role Playing*”, pada tahun 2012. Hasil dari penelitian ini juga menyatakan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada proses pembelajaran sebesar 10,16 (50,84%) dan hasil pembelajaran apresiasi drama sebesar 11,87 (39,55%) setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan strategi *Role Playing*.

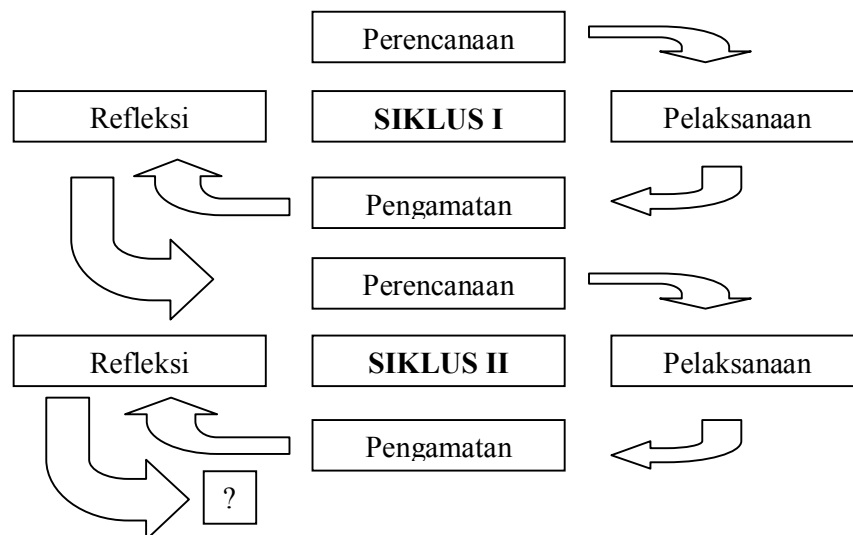
Di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul, peneliti menemukan masalah yang seragam dengan permasalahan yang ingin diatasi oleh ketiga penelitian sebelumnya. Permasalahan tersebut adalah, proses pembelajaran drama belum berjalan optimal sehingga hasil pembelajaran yang berupa keterampilan siswa dalam mementaskan drama kurang maksimal. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian serupa untuk meningkatkan baik proses maupun hasil pada pembelajaran drama di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul. Selain itu, penelitian ini juga memiliki kesamaan pada jenis penelitian yang digunakan dalam ketiga penelitian sebelumnya yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* (CAR).

Perbedaan antara penelitian ini dengan ketiga penelitian sebelumnya terdapat pada subjek dan objek penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul, sedangkan objek penelitian ini adalah metode *theater game*. Selain itu pada penelitian ini, peneliti memberikan spesifikasi pada pembelajaran drama yaitu “pembelajaran keterampilan mementaskan drama”, bukan lagi “pembelajaran bermain drama” ataupun “pembelajaran apresiasi drama”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* (CAR). Burns (via Madya 2009: 9) menyatakan bahwa penelitian tindakan merupakan penerapan penemuan fakta pada pemecahan masalah dalam situasi sosial dengan pandangan untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan di dalamnya, yang melibatkan kolaborasi dan kerjasama para peneliti, praktisi, dan orang awam. Lebih spesifik Arikunto (2008: 3) menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Secara garis besar, dalam penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.



Gambar 2: Model penelitian tindakan kelas

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul yang beralamat di Jl. Ki Ageng Giring No.3, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta, kode pos 55813.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah proses penggunaan metode *theater game* dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama di kelas tersebut beserta hasilnya.

D. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif yaitu antara peneliti dengan guru sebagai kolaborator. Pada tahap pratindakan, peneliti akan mengamati bagaimana proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama yang biasa dilakukan oleh guru. Berbekal hasil observasi tersebut, peneliti bersama guru kolaborator mengadakan refleksi atau menganalisis kekurangan pada pembelajaran tersebut. Hasil refleksi tersebut menjadi pertimbangan peneliti dan guru kolaborator dalam menyusun perencanaan tindakan siklus I.

Pada saat merencanakan tindakan, peneliti memberikan materi tentang metode *theater game* kepada guru kolaborator. Peneliti bersama guru kolaborator menyusun tahap-tahap dalam penerapan metode tersebut untuk tindakan pada siklus I. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan siklus I. Guru kolaborator menerapkan metode *theater game* pada pembelajaran keterampilan mementaskan drama di kelas. Pada saat yang sama, peneliti mengamati jalannya pembelajaran.

Peneliti mencatat setiap gejala yang muncul dalam pembelajaran tersebut. Dengan hasil pengamatan tersebut, peneliti bersama guru kolaborator melakukan refleksi. Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai acuan dalam menyusun perencanaan tindakan pada siklus II.

E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan dalam bentuk siklus. Berikut ini gambaran umum penelitian yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1: Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

| Siklus | Tindakan | Instrumen |
|---------------------------------|--|--|
| Siklus I Pertemuan 1 | Pemanasan (tunjuk nama ganti posisi) Latihan Inti Bedah naskah drama “HM1L” dan pemilihan tokoh Pendinginan (5-4-3-2-1) | Lembar pengamatan, Catatan lapangan. |
| Pertemuan 2 | Pemanasan (hitung bola) Latihan Inti Pendinginan (5-4-3-2-1) | Lembar pengamatan, Catatan lapangan. |
| Pertemuan 3 | Pemanasan (bang-Bing-bong) Latihan Inti Pendinginan (5-4-3-2-1) | Lembar pengamatan, Catatan lapangan. |
| Pertemuan 4 | Pemanasan (hitung bola) Latihan Inti Pendinginan (5-4-3-2-1) | Lembar pengamatan, Catatan lapangan. |
| Pertemuan 5 | Pemanasan (bang-bing-bong) Latihan Inti Pendinginan (5-4-3-2-1) | Lembar pengamatan, Catatan lapangan. |
| Pertemuan 6 | Pemanasan (bang-bing-bong) Latihan Inti Pendinginan (5-4-3-2-1) | Lembar pengamatan, Catatan lapangan, |
| Pertemuan 7 | Pemanasan (bang-bing-bong) Latihan Inti Pendinginan (5-4-3-2-1) Persiapan pentas (make-up, kostum, dll) Gladi Bersih Penilaian pementasan drama “HM1L” siklus I, di ruang tari SMAN 2 Wonosari GK. (direkam) | Lembar pengamatan, Catatan lapangan, Lembar Penilaian. |
| Siklus II Pertemuan 1 | Diskusi dan evaluasi hasil pementasan siklus I (menonton video rekaman pementasan drama HM1L siklus I) Pemanasan (tunjuk nama ganti posisi) Latihan Inti: Pendinginan | Lembar pengamatan, Catatan lapangan. |
| Pertemuan 2 | Pemanasan (hitung bola) Latihan Inti Latihan bagian 5 - 7 dalam naskah “HM1L” Pendinginan (5-4-3-2-1) | Lembar pengamatan, Catatan lapangan. |
| Pertemuan 3 | Pemanasan (bang-bing-bong) Latihan Inti Latihan bagian 1 - 8 dalam naskah “HM1L” Pendinginan (5-4-3-2-1) | Lembar pengamatan, Catatan lapangan. |
| Pertemuan 4 | Pemanasan (hitung bola) Latihan Inti Latihan adegan 1-8 dalam naskah drama HM1L Pendinginan (5-4-3-2-1) | Lembar pengamatan, Catatan lapangan. |
| Pertemuan 5 | Pemanasan (bang-bing-bong) Latihan Inti Latihan adegan 1-5 dalam naskah drama HM1L Pendinginan (5-4-3-2-1) | Lembar pengamatan, Catatan lapangan. |
| Pertemuan 6 | Pemanasan (bang-bing-bong) Latihan Inti Pendinginan (5-4-3-2-1) Persiapan pentas (make-up, kostum, dll) Gladi Bersih Penilaian pementasan drama “HM1L” siklus II | Lembar pengamatan, Catatan lapangan, Lembar Penilaian. |

Tahap-tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama 7 kali pertemuan. Siswa diberi permainan sesuai tahapan pada metode *theater game*. Berikut ini adalah tahapan siklus I.

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan sebelum tindakan diberikan kepada siswa. Peneliti dan guru kolaborator melakukan diskusi yang dilanjutkan dengan observasi kelas dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama yang biasa dilakukan oleh guru kolaborator. Adapun kegiatan dalam tahap perencanaan tindakan adalah sebagai berikut.

- a) Peneliti menyiapkan instrumen berupa angket pratindakan, lembar pengamatan, catatan lapangan, dan pedoman wawancara.
- b) Peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui proses, kendala, dan tanggapan tentang pembelajaran mementaskan drama yang biasa dilakukan.
- c) Peneliti bersama guru kolaborator menyamakan persepsi dan melakukan diskusi serta wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama yang biasa dilakukan.
- d) Peneliti bersama guru kolaborator menyusun perencanaan tindakan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dengan menggunakan metode *theater game*.

e) Peneliti bersama guru kolaborator menyiapkan materi sebagai berikut.

- (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP siklus I pertemuan 1).
- (2) Naskah drama “HM1L” karya Puthut Buchori.
- (3) Latihan Konsentrasi : 1 permainan (cermin).
- (4) Latihan Imajinasi : 1 permainan (3 lapis)

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti menerapkan perencanaan tindakan yang sudah dibuat bersama dengan guru. Guru melakukan proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yaitu pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode *theater game*.

- a) Pembelajaran dasar teori dan praktik pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode *theater game*.
- b) Pemanasan dengan permainan tunjuk nama ganti posisi.
- c) Latihan Inti
 - (1) Latihan konsentrasi (cermin)
 - (2) Latihan Imajinasi (puisi *gibberish*)
- d) Bedah naskah drama “HM1L” dan pemilihan tokoh.
- e) Pendinginan dengan permainan 5-4-3-2-1.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan dan catatan lapangan. Aktivitas siswa dan guru menjadi fokus utama pengamatan. Hasil

observasi digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil observasi pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian. Sementara itu, kekurangan dan kendala selama penelitian berlangsung didiskusikan dan dicari solusinya sebagai pijakan untuk pertemuan selanjutnya.

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan

- a) Peneliti bersama guru kolaborator mendiskusikan kekurangan dan kendala pada siklus I pertemuan 1.
- b) Peneliti bersama guru kolaborator menyusun perencanaan tindakan untuk pertemuan 2 sesuai dengan kekurangan dan kendala yang ditemukan pada pertemuan 1.
- c) Peneliti dan guru kolaborator menyiapkan materi sebagai berikut:
 - (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP siklus I pertemuan 2),
 - (2) naskah drama “HM1L” karya Puthut Buchori,
 - (3) latihan konsentrasi : lingkaran alfabet,
 - (4) latihan imajinasi : puisi *gibberish*,
 - (5) latihan *basic acting*: animalistik dan *status change*.

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Pemanasan dengan permainan hitung bola.
- b) Latihan Inti:
 - (1) latihan konsentrasi (lingkaran alfabet)
 - (2) latihan imajinasi (puisi *gibberish*)
 - (3) latihan *basic acting* (*status change*).
- c) Pendinginan dengan permainan 5-4-3-2-1.
- d) Latihan adegan bagian 1-3 dalam naskah “HM1L”.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan dan catatan lapangan. Aktivitas siswa dan guru menjadi fokus utama pengamatan. Hasil observasi digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil observasi pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian. Sementara itu, kekurangan dan kendala selama penelitian berlangsung didiskusikan dan dicari solusinya sebagai pijakan untuk pertemuan selanjutnya.

c. Pertemuan 3

1) Perencanaan

- a) Peneliti bersama guru kolaborator mendiskusikan kekurangan dan kendala pada siklus I pertemuan 2.
- b) Peneliti bersama guru kolaborator menyusun perencanaan tindakan untuk pertemuan 3 sesuai dengan kekurangan dan kendala yang ditemukan pada pertemuan 2.
- c) Peneliti dan guru kolaborator menyiapkan materi sebagai berikut:
 - (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP siklus I pertemuan 3),
 - (2) naskah drama “HM1L” karya Puthut Buchori,
 - (3) latihan konsentrasi : abjad terakhir,
 - (4) latihan imajinasi : puisi *gibberish*,
 - (5) latihan *basic acting: status change* dan *three ways conversation*.

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Pemanasan dengan permainan bang-bing-bong,
- b) Latihan inti:
 - (1) latihan konsentrasi dengan permainan abjad terakhir,
- c) Latihan bagian 3-5 dalam naskah “HM1L”.
- d) Pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1).

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan dan catatan lapangan. Aktivitas siswa dan guru menjadi fokus utama pengamatan. Hasil

observasi digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil observasi pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian. Sementara itu, kekurangan dan kendala selama penelitian berlangsung didiskusikan dan dicari solusinya sebagai pijakan untuk pertemuan selanjutnya.

d. Pertemuan 4

1) Perencanaan

- a) Peneliti bersama guru kolaborator mendiskusikan kekurangan dan kendala pada siklus I pertemuan 3.
- b) Peneliti bersama guru kolaborator menyusun perencanaan tindakan untuk pertemuan 4 sesuai dengan kekurangan dan kendala yang ditemukan pada pertemuan 3.
- c) Peneliti dan guru kolaborator menyiapkan materi:
 - (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP siklus I pertemuan 4),
 - (2) naskah drama “HM1L” karya Puthut Buchori,
 - (3) latihan konsentrasi : *follow the leader expression*,
 - (4) latihan *basic acting: status change*.

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pemanasan dengan permainan hitung bola.

b) Latihan inti:

(1) latihan konsentrasi dengan permainan *follow the leader expression*,

c) Latihan bagian 1-5 dalam naskah “HM1L”.

d) Pendinginan dengan permainan 5-4-3-2-1.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan dan catatan lapangan. Aktivitas siswa dan guru menjadi fokus utama pengamatan. Hasil observasi digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil observasi pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian. Sementara itu, kekurangan dan kendala selama penelitian berlangsung didiskusikan dan dicari solusinya sebagai pijakan untuk pertemuan selanjutnya.

e. Pertemuan 5

1) Perencanaan

- a) Peneliti bersama guru kolaborator mendiskusikan kekurangan dan kendala pada siklus I pertemuan 4.
- b) Peneliti bersama guru kolaborator menyusun perencanaan tindakan untuk pertemuan 5 sesuai dengan kekurangan dan kendala yang ditemukan pada pertemuan 4.
- c) Peneliti dan guru kolaborator menyiapkan materi:
 - (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP siklus I pertemuan 5).
 - (2) latihan konsentrasi : lingkaran alfabet,
 - (3) latihan imajinasi : puisi *gibberish*,

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Pemanasan dengan permainan bang-bing-bong.
- b) Latihan inti:
 - (1) latihan konsentrasi (lingkaran alfabet),
 - (2) latihan imajinasi (puisi *gibberish*)
- c) Pendinginan dengan permainan 5-4-3-2-1.
- d) Latihan bagian 1-5 dalam naskah “HM1L”.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan dan catatan lapangan. Aktivitas siswa dan guru menjadi fokus utama pengamatan. Hasil observasi digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai

keberhasilan penelitian secara proses. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil observasi pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian. Sementara itu, kekurangan dan kendala selama penelitian berlangsung didiskusikan dan dicari solusinya sebagai pijakan untuk pertemuan selanjutnya.

f. Pertemuan 6

1) Perencanaan

- a) Peneliti bersama guru kolaborator mendiskusikan kekurangan dan kendala pada siklus I pertemuan 5.
- b) Peneliti bersama guru kolaborator menyusun perencanaan tindakan untuk pertemuan 6 sesuai dengan kekurangan dan kendala yang ditemukan pada pertemuan 5.
- c) Peneliti dan guru kolaborator menyiapkan materi:
 - (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP siklus I pertemuan 6).
 - (2) latihan konsentrasi : abjad terakhir, *follow the leader expression*,
 - (3) latihan imajinasi : *moving picture*.
 - (4) latihan *basic acting: three ways conversation*

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Pemanasan dengan permainan bang-bing-bong.

b) Latihan Inti

- (1) latihan konsentrasi (abjad terakhir dan *follow the leader expression*),
- (2) latihan imajinasi (*moving picture*)
- (3) Latihan *basic acting (three ways conversation)*.

c) Pendinginan dengan permainan 5-4-3-2-1.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan, catatan lapangan, dan lembar penilaian. Aktivitas siswa dan guru dan penampilan siswa dalam pementasan drama menjadi fokus utama pengamatan. Hasil pengamatan digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil pengamatan pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian. Sementara itu, kekurangan dan kendala selama penelitian berlangsung didiskusikan dan dicari solusinya sebagai pijakan untuk pertemuan selanjutnya.

g. Pertemuan 7

1) Perencanaan

- a) Peneliti bersama guru kolaborator mendiskusikan kekurangan dan kendala pada siklus I pertemuan 6.
- b) Peneliti bersama guru kolaborator menyusun perencanaan tindakan untuk pertemuan 7 sesuai dengan kekurangan dan kendala yang ditemukan pada pertemuan 6.
- c) Peneliti dan guru kolaborator menyiapkan materi:
 - (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP siklus I pertemuan 7),
 - (2) latihan konsentrasi : lingkaran alfabet.

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Pemanasan dengan permainan bang-bing-bong.
- b) Latihan inti:
 - (1) latihan konsentrasi (lingkaran alfabet)
- c) Pendinginan dengan permainan 5-4-3-2-1.
- d) Persiapan pentas (*make-up*, kostum, dan *setting* panggung).
- e) Gladi Bersih
- f) Penilaian pementasan drama “HM1L” siklus I, di ruang tari SMAN 2 Wonosari Gunungkidul (direkam dalam bentuk video).

3) Pengamatan

Penilaian pementasan drama “HM1L” siklus I. Pementasan ini dilaksanakan di ruang praktek seni tari dan didukung dengan tata artistik (tata rias,

tata busana, musik, dan tata panggung) serta penonton (siswa dari kelas lain). Pementasan ini direkam dalam bentuk foto dan video.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian. Sementara itu, kekurangan dan kendala selama penelitian berlangsung didiskusikan dan dicari solusinya sebagai pijakan untuk pertemuan selanjutnya.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Tindakan yang dilakukan dalam siklus II adalah tindakan memperbaiki dan mencari solusi dari kekurangan dan kendala yang muncul pada proses dan hasil siklus I. Metode *theater game* yang diberikan akan cenderung ke arah permainan yang bisa memperbaiki proses dan hasil dari siklus I.

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan

- a) Peneliti bersama guru kolaborator berdiskusi tentang proses dan hasil pementasan pada siklus I.
- b) Peneliti dan guru kolaborator mencatat kekurangan dan kendala yang dihadapi guru maupun siswa pada siklus I.
- c) Peneliti dan guru kolaborator menyusun materi untuk siklus II pertemuan 1, sebagai berikut:

- (1) RPP Siklus II pertemuan 1,

- (2) naskah drama “HM1L” karya puthut Buchori,
- (3) ekspresi,
- (4) penghayatan,
- (5) gerak, dan
- (6) sikap.

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Pemanasan dengan permainan tunjuk nama ganti posisi.
- b) Latihan inti:
 - (1) latihan konsentrasi permainan cermin sesuai gerak yang dibutuhkan dalam adegan drama HM1L untuk membantu siswa memperbaiki gerak tubuh dalam *moving* dan *business act* saat pementasan,
 - (2) latihan imajinasi dengan permainan *moving picture* untuk membantu siswa memperbaiki kesalahan *blocking* yang sering dilakukan siswa saat pentas drama siklus I.
- c) Pendinginan (5-4-3-2-1)

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan dan catatan lapangan. Aktivitas siswa dan guru menjadi fokus utama pengamatan. Hasil observasi digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil observasi pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian. Sementara itu, kekurangan dan kendala selama penelitian berlangsung didiskusikan dan dicari solusinya sebagai pijakan untuk pertemuan selanjutnya.

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan

- a) Peneliti dan guru kolaborator mencatat kekurangan dan kendala yang dihadapi guru maupun siswa pada siklus II pertemuan 1.
- b) Peneliti dan guru kolaborator menyusun materi untuk siklus II pertemuan 2, sebagai berikut:
 - (1) RPP Siklus II pertemuan 2
 - (2) Artikulasi

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Pemanasan dengan permainan hitung bola.
- b) Latihan inti:
 - (1) latihan konsentrasi, permainan lingkaran alfabet dan abjad terakhir berikut variasinya (lingkaran vokal) untuk membantu siswa memperbaiki artikulasinya dalam melafalkan dialog dalam pementasan,
 - (2) latihan *basic acting* dengan permainan *status change* untuk membantu siswa memperbaiki penghayatannya saat memerankan adegan dalam drama “HM1L”.

- c) Latihan adegan bagian 5 - 7 (tambahan) dalam naskah “HM1L” dengan pola *cut to cut* (adegan dihentikan oleh sutradara untuk memperbaiki kesalahan dialog, gerak, dll, kemudian adegan dimainkan lagi dan berlanjut ke adegan berikutnya).
- d) Pendinginan dengan permainan 5-4-3-2-1

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan dan catatan lapangan. Aktivitas siswa dan guru menjadi fokus utama pengamatan. Hasil observasi digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil observasi pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian. Sementara itu, kekurangan dan kendala selama penelitian berlangsung didiskusikan dan dicari solusinya sebagai pijakan untuk pertemuan selanjutnya.

c. Pertemuan 3

1) Perencanaan

- a) Peneliti dan guru kolaborator mencatat kekurangan dan kendala yang dihadapi guru maupun siswa pada siklus II pertemuan 2.

b) Peneliti dan guru kolaborator menyusun materi untuk siklus II pertemuan 3, sebagai berikut:

- (1) RPP Siklus II pertemuan 3,
- (2) latihan konsentrasi,
- (3) latihan imajinasi,

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pemanasan

b) Latihan inti:

- (1) latihan konsentrasi, permainan *follow the leader expression* untuk memperkuat ekspresi,
- (2) latihan imajinasi, permainan puisi *gibberish*
- (3) latihan *basic acting* dengan permainan *three ways conversation*
- c) Latihan adegan bagian 1-8 secara *Cut to cut*.
- d) Pendinginan dengan permainan 5-4-3-2-1.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan dan catatan lapangan. Aktivitas siswa dan guru menjadi fokus utama pengamatan. Hasil observasi digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil observasi pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian. Sementara itu, kekurangan dan kendala selama penelitian berlangsung didiskusikan dan dicari solusinya sebagai pijakan untuk pertemuan selanjutnya.

d. Pertemuan 4

1) Perencanaan

- a) Peneliti dan guru kolaborator mencatat kekurangan dan kendala yang dihadapi guru maupun siswa pada siklus II pertemuan 3.
- b) Peneliti dan guru kolaborator menyusun materi untuk siklus II pertemuan 4, sebagai berikut:
 - (1) RPP Siklus II pertemuan 4,
 - (2) latihan konsentrasi,
 - (3) latihan *basic acting*.

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Pemanasan
- b) Latihan inti:
 - (1) latihan konsentrasi, permainan lingkaran alfabet dan lingkaran vokal, untuk memperkuat artikulasi dan vokal siswa saat melafalkan dialog,
 - (2) latihan *basic acting*, permainan *status change* dan *three ways conversation*.
- c) Latihan adegan bagian 1-8 secara utuh, tanpa *Cut*.
- d) Pendinginan dengan permainan 5-4-3-2-1.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan, catatan lapangan, dan lembar penilaian. Aktivitas siswa dan guru dan penampilan siswa dalam pementasan drama menjadi fokus utama pengamatan. Hasil pengamatan digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses dan hasil. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil pengamatan pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian.

e. Pertemuan 5

1) Perencanaan

- a) Peneliti dan guru kolaborator mencatat kekurangan dan kendala yang dihadapi guru maupun siswa pada siklus II pertemuan 4.
- b) Peneliti dan guru kolaborator menyusun materi untuk siklus II pertemuan 5, sebagai berikut:
 - (1) RPP Siklus II pertemuan 5,
 - (2) latihan konsentrasi.

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pemanasan dengan permainan bang-bing-bong.

b) Latihan inti:

(1) latihan konsentrasi dengan permainan lingkaran alfabet dan lingkaran huruf vokal,

c) Latihan adegan bagian 1-8 dalam naskah drama HM1L.

d) Pendinginan dengan permainan 5-4-3-2-1.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan, catatan lapangan, dan lembar penilaian. Aktivitas siswa dan guru dan penampilan siswa dalam pementasan drama menjadi fokus utama pengamatan. Hasil pengamatan digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses dan hasil. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil pengamatan pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian.

f. Pertemuan 6

1) Perencanaan

- a) Peneliti dan guru kolaborator mencatat kekurangan dan kendala yang dihadapi guru maupun siswa pada siklus II pertemuan 5.
- b) Peneliti dan guru kolaborator menyusun materi untuk siklus II pertemuan 6, sebagai berikut:

- (1) RPP Siklus II pertemuan 6,
- (2) latihan konsentrasi,

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Pemanasan dengan permainan bang-bing-bong.
- b) Latihan inti:
 - (1) latihan konsentrasi, permainan lingkaran alfabet dan lingkaran huruf vokal.
- c) Pendinginan dengan permainan 5-4-3-2-1.
- d) Persiapan pentas (make-up, kostum, setting panggung, dan lain-lain).
- e) Gladi bersih
- f) **Penilaian pementasan drama “HM1L” siklus II.** Pementasan ini dilaksanakan di ruang audio visual (ava) dan didukung dengan tata artistik (tata rias, tata busana, musik dan tata panggung) serta penonton (siswa dari kelas lain, guru, dan kepala sekolah). Pementasan ini direkam dalam bentuk foto dan video.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama tindakan berlangsung. Peneliti menggunakan instrumen observasi antara lain lembar pengamatan, catatan

lapangan, dan lembar penilaian. Aktivitas siswa dan guru dan penampilan siswa dalam pementasan drama menjadi fokus utama pengamatan. Hasil pengamatan digunakan sebagai data yang bersifat kualitatif untuk menilai keberhasilan penelitian secara proses dan hasil. Rekaman berupa foto, video, dan hasil penilaian praktik mementaskan drama siswa menjadi data yang dianalisis sebagai hasil pengamatan pada tindakan siklus.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk menilai tingkat keberhasilan kemampuan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Kelebihan atau hal positif selama penelitian akan dipertahankan dalam penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan, angket, wawancara, dan tes praktik mementaskan drama.

1. Pengamatan

Pengamatan adalah kegiatan mengamati atau mengambil data untuk memotret seberapa jauh efek tindakan yang telah dicapai. Pengamatan dilakukan oleh Peneliti dan guru sebagai kolaborator. Pengamatan dilakukan dengan instrumen lembar observasi yang dilengkapi dengan pedoman observasi dan dokumentasi foto. Pengamatan ini juga dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan agar segala sesuatu yang terjadi pada saat pengambilan data dapat terangkum.

2. Angket

Angket digunakan untuk memenuhi ranah afektif siswa dalam kemampuan mementaskan drama. Ranah afektif yang dimaksud meliputi penerimaan, sikap, tanggapan, perhatian, keyakinan siswa, serta partisipasi siswa dalam kemampuan mementaskan drama. Angket dibagikan sebelum dan sesudah tindakan.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa. Wawancara dilakukan sebelum tindakan (pratindakan) dilakukan dan setelah tindakan dilakukan (pascatindakan). Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa sebagai perwakilan. Sedangkan wawancara dengan guru dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur untuk mengetahui proses pembelajaran yang telah dilakukan.

4. Dokumentasi

Peneliti mendokumentasikan proses pembelajaran dalam bentuk foto dan video. Dari foto dan video ini peneliti dapat mengamati kembali proses pembelajaran dari pratindakan hingga pascatindakan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, lembar observasi/ pengamatan, dan pedoman penilaian.

1. Angket

Penyusunan angket untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama yang berlangsung di kelas. Angket terdiri dari dua jenis, yaitu angket pratindakan dan angket pascatindakan. Angket pratindakan diberikan kepada siswa sebelum tindakan dilakukan. Hal ini bertujuan untuk

mengetahui bagaimana proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama sebelum diberi tindakan. Angket pascatindakan diberikan sesudah tindakan dilakukan pada akhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses dan hasil penerapan metode *theater game* pada pembelajaran keterampilan mementaskan drama.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mendata, memberikan gambaran proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama yang berlangsung di kelas. Lembar observasi disusun berdasarkan pedoman observasi yang digunakan untuk mengobservasi atau mengamati guru dan siswa. Hasil observasi dilengkapi dengan catatan lapangan. Berikut ini adalah kriteria pengamatan proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama.

Tabel 2. Lembar Kriteria Pengamatan Proses Pembelajaran Mementaskan Drama

| No | Aspek yang Diamati | Keterangan | Skor |
|--|--------------------|--|------|
| 1. | Keseriusan | Siswa memperhatikan penjelasan dari guru, melakukan permainan atau latihan peran dengan sungguh-sungguh, dan memperhatikan evaluasi dari guru. | 4 |
| | | Siswa memperhatikan penjelasan dari guru, melakukan permainan atau latihan peran dengan sungguh-sungguh, tetapi tidak terlalu memperhatikan evaluasi dari guru. | 3 |
| | | Siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru, kurang bersungguh-sungguh saat melakukan permainan atau latihan peran, dan tidak memperhatikan evaluasi dari guru. | 2 |
| | | Siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, tidak sungguh-sungguh dalam melakukan permainan atau latihan peran, dan tidak memperhatikan evaluasi dari guru. | 1 |
| 2. | Keaktifan | Siswa mengajukan diri untuk membantu guru dalam mempersiapkan kebutuhan pembelajaran, siswa bersedia memimpin/ menjelaskan 1 permainan/ materi kepada siswa yang lain, dan siswa mengajukan pertanyaan jika tidak paham dengan instruksi guru. | 4 |
| | | Siswa mengajukan diri untuk membantu guru dalam mempersiapkan kebutuhan pembelajaran, siswa bersedia memimpin / menjelaskan 1 permainan/ materi kepada siswa lain, tetapi siswa tidak mengajukan pertanyaan jika tidak paham dengan instruksi guru (diam). | 3 |
| | | Siswa mengajukan diri untuk membantu guru dalam mempersiapkan kebutuhan pembelajaran, siswa tidak bersedia memimpin / menjelaskan 1 permainan / materi kepada siswa lain, dan siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru (diam). | 2 |
| | | Siswa tidak mau membantu guru dalam mempersiapkan kebutuhan pembelajaran, siswa tidak bersedia memimpin / menjelaskan 1 permainan / materi kepada siswa lain, dan siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru (diam). | 1 |
| 3. | Keberanian | Siswa bersedia mencoba mempraktikkan instruksi/ penjelasan dari guru, siswa memberikan tawaran improvisasi saat latihan adegan di kelas, dan siswa mampu menyampaikan aspirasinya kepada guru dan siswa lain. | 4 |
| | | Siswa bersedia mencoba mempraktikkan instruksi/ penjelasan dari guru, siswa memberikan tawaran improvisasi saat latihan adegan di kelas, tetapi siswa tidak pernah menyampaikan aspirasinya kepada guru dan siswa lain. | 3 |
| | | Siswa bersedia mencoba mempraktikkan instruksi/ penjelasan dari guru, tetapi siswa tidak pernah memberikan tawaran improvisasi saat latihan adegan di kelas, dan siswa tidak pernah menyampaikan aspirasinya kepada guru dan siswa lain. | 2 |
| | | Siswa tidak mau mencoba mempraktikkan penjelasan/ instruksi dari guru, siswa tidak memberikan tawaran improvisasi saat latihan adegan di kelas, dan siswa tidak menyampaikan aspirasinya kepada guru dan siswa lain. | 1 |
| 4. | Konsentrasi | Siswa cepat memahami penjelasan/ instruksi dari guru, siswa dapat mengikuti setiap permainan yang diberikan oleh guru, dan siswa dapat serius saat praktik latihan adegan di kelas. | 4 |
| | | Siswa memahami penjelasan/ instruksi dari guru, siswa dapat mengikuti setiap permainan yang diberikan oleh guru, tetapi siswa terkadang tidak serius saat praktik latihan adegan di kelas. | 3 |
| | | Siswa memahami penjelasan dari guru, akan tetapi siswa kurang bisa mengikuti permainan yang diberikan oleh guru, dan siswa tidak serius saat latihan adegan di kelas. | 2 |
| | | Siswa tidak memahami penjelasan/ instruksi dari guru (menyepelekan), siswa tidak bisa mengikuti jalannya permainan, dan siswa selalu tidak serius saat latihan adegan di kelas. | 1 |
| 5. | Keantusiasan | Siswa mengikuti instruksi ataupun penjelasan dari guru, siswa memberikan respon positif pada materi yang diberikan oleh guru, dan siswa mengajak siswa lain untuk memperhatikan penjelasan / instruksi dari guru. | 4 |
| | | Siswa mengikuti instruksi / penjelasan dari guru, siswa memberikan respon positif pada materi yang diberikan oleh guru, tetapi siswa tidak mengajak siswa lain untuk memperhatikan penjelasan/ instruksi dari guru. | 3 |
| | | Siswa mengikuti instruksi/ penjelasan dari guru, tetapi siswa tidak memberikan respon positif pada materi yang diberikan oleh guru, dan siswa tidak mengajak siswa lain untuk memperhatikan penjelasan dari guru (cuek). | 2 |
| | | Siswa tidak mengikuti instruksi ataupun penjelasan dari guru, siswa tidak memberikan respon positif pada materi yang diberikan oleh guru, dan siswa tidak peduli dengan keadaan siswa yang lain (ramai, dsb). | 1 |
| $\frac{\text{Total Skor}}{20} \times 100 = \text{Nilai}$ | | | |

3. Pedoman Penilaian

Pedoman penilaian digunakan sebagai acuan untuk menilai pementasan drama pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul. Aspek yang dinilai dalam pementasan drama pada penelitian ini adalah mimik, plastik, dan diksi. Pengolahan skor mentah menjadi nilai jadi dalam penelitian ini menggunakan penilaian acuan patokan (PAP). Penilaian Acuan Patokan (Criterion Referenced Evaluation) menafsirkan hasil yang diperoleh siswa dengan membandingkannya dengan patokan yang telah ditetapkan (Nurgiyantoro, 2001: 397). Berikut ini adalah kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian “Upaya Meningkatkan Keterampilan Mementaskan Drama dengan Menggunakan Metode *Theater Game* pada Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari”.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama

| Aspek | Kriteria | Indikator | Skor |
|--|--------------|---|------|
| Mimik | Ekspresi | Sangat baik: mampu menguasai 3 unsur pendukung ekspresi, raut wajah, gerak tubuh, dan suara dengan baik untuk mendukung peran yang dimainkan. | 5 |
| | | Baik: mampu menguasai 2 unsur pendukung ekspresi antara raut wajah, gerak tubuh, atau suara. | 4 |
| | | Cukup: hanya mampu menguasai 1 unsur pendukung ekspresi, antara raut wajah, gerak tubuh, atau suara. | 3 |
| | | Kurang: tidak menguasai ketiga unsur pendukung ekspresi dengan baik, sehingga tidak mendukung peran yang dimainkan. | 2 |
| | Peng-hayatan | Sangat baik:mampu mengendalikan 3 unsur pembangun penghayatan, yaitu konsentrasi, gesture, dan emosi ketika memainkan peran. | 5 |
| | | Baik: mampu mengendalikan 2 unsur pembangun penghayatan tokoh yang dimainkan. | 4 |
| | | Cukup: hanya mampu mengendalikan 1 unsur pembangun penghayatan tokoh yang dimainkan. | 3 |
| | | Kurang: selalu gagal mengendalikan ketigak unsur pendukung penghayatan tokoh. | 2 |
| Plastik | Gerak | Sangat baik: menciptakan bisnis akting secara spontan yang mendukung peran yang dimainkan, sadar ruang dan posisi di atas panggung (blocking), mampu merespon gerak lawan main secara spontan pada adegan tertentu. | 5 |
| | | Baik: mampu bergerak sesuai gerakan yang disepakati pada saat latihan, sadar ruang dan posisi di atas panggung (blocking), mampu bergerak sesuai dengan perran yang simainkan. | 4 |
| | | Cukup: melupakan beberapa gerakan yang telah disepakati saat latihan, sadar <i>blocking</i> , kurang yakin saat bergerak. | 3 |
| | | Kurang: selalu tidak yakin dengan gerakan yang dilakukan sehingga membuat bingung lawan main, tidak sadar ruang dan posisi (blocking) di atas panggung. | 2 |
| | Sikap | Sangat baik: mampu menguasai semua <i>gesture</i> (kepala, tangan, dan kaki) dengan baik sehingga mendukung peran yang dimainkan. | 5 |
| | | Baik: mampu melakukan 2 <i>gesture</i> yang mendukung peran yang dimainkan. | 4 |
| | | Cukup: mampu melakukan 1 <i>gesture</i> yang dapat mendukung perannya. | 3 |
| | | Kurang: tidak mampu melakukan <i>gesture</i> apapun yang sesuai dengan peran yang dimainkan. | 2 |
| Diksi | Intonasi | Sangat baik: mampu menerapkan 4 unsur intonasi yaitu, jeda, tempo, timbre, dan nada dalam dialog yang disampaikan sehingga mendukung peran yang dimainkan. | 5 |
| | | Baik: mampu menerapkan 3 unsur intonasi dalam dialog yang disampaikan sehingga mendukung peran yang dimainkan. | 4 |
| | | Cukup: mampu menerapkan 2 unsur intonasi dalam dialog yang disampaikan. | 3 |
| | | Kurang: hanya mampu menerapkan 1 unsur intonasi dalam dialog yang disampaikan. | 2 |
| | Artikulasi | Sangat baik: mampu mengucapkan kata dan kalimat dalam dialog dengan bunyi vokal dan konsonan yang jelas tanpa ada kesalahan ucap. | 5 |
| | | Baik: mampu mengucapkan kata dan kalimat dalam dalog dengan bunyi vokal dan konsonan yang jelas akan tetapi ada beberapa kesalahan ucap yang dilakukan. 1 atau 2 kali kesalahan ucap. | 4 |
| | | Cukup: ada beberapa kesalahan ucap dalam dialognya, baik konsonan maupun vokalnya, maksimal 3 kesalahan ucap. | 3 |
| | | Kurang: banyak kesalahan ucap baik vokal maupun konsonan dalam dialog yang disampaikan. | 2 |
| Total Skor 20 x 100 = NILAI | | | |

H. Teknik untuk Mencapai Kredibilitas Penelitian

1. Validitas

Burns (via Madya, 2009: 37) mengemukakan lima kriteria validitas yang dipandang paling tepat untuk diterapkan pada penelitian tindakan yang bersifat “transformatif”. Kelima validitas tersebut adalah validitas demokratik, validitas hasil, validitas proses, validitas katalitik, dan validitas dialogis. Akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan empat validitas yaitu validitas demokratik, validitas hasil, validitas proses, dan validitas dialogik.

a. Validitas Demokratik

Kriteria ini terkait dengan jangkauan kekolaboratifan penelitian dan pencakupan berbagai pendapat atau saran. Dapat dipenuhi dengan seringnya dilakukan diskusi antara peneliti dengan guru kolabrator dalam proses penelitian.

b. Validitas Hasil

Kriteria ini terkait dengan pengertian bahwa tindakan membawa hasil yang memuaskan di dalam konteks penelitian. Hasil yang paling efektif tidak hanya melibatkan solusi masalah tetapi juga meletakkan kembali masalah ke dalam suatu kerangka sedemikian rupa sehingga melahirkan pertanyaan baru. Validitas hasil juga tergantung pada validitas proses pelaksanaan penelitian.

c. Validitas Proses

Kriteria ini memunculkan tentang keandalan dan kemampuan tindakan penelitian. Kunci pertanyaannya adalah seberapa mampu proses itu mengendalikan penelitian. Validitas ini tercapai dengan cara peneliti dengan guru

kolaborator secara intensif bekerjasama mengikuti semua tahap dalam proses penelitian.

d. Validitas Dialogik

Validitas ini tercapai dengan cara peneliti selalu mengembangkan dialog dengan guru kolaborator (Drs. Hari Praptono), dosen pembimbing I (Dr. Anwar Efendi), dosen pembimbing II (Esti Swatika Sari, M.Hum), teman sejawat (Prawaningtyas N.S.), dan siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari. Proses dialog diupayakan terus menerus agar tercapai peningkatan kemampuan mementaskan drama.

2. Reliabilitas

Teknik reabilitas menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, transkrip wawancara, dan angket. Selain itu, dilampirkan juga dokumentasi foto selama penelitian berlangsung.

I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis dan mendeskripsikan data-data yang berupa transkrip wawancara dan catatan lapangan. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis dan mendeskripsikan data-data yang berupa hasil angket dan lembar penilaian kemampuan mementaskan drama.

J. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan PTK ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan tindakan terdiri atas keberhasilan proses dan produk.

1. Indikator Keberhasilan Proses

Indikator keberhasilan proses dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam berperan serta selama berlangsungnya proses pembelajaran drama sesuai dengan kriteria yang diamati. Hal itu dapat ditunjukkan dengan nilai rata-rata dalam proses pembelajaran seluruh siswa lebih tinggi atau sama dengan 75.

2. Indikator Keberhasilan Produk

Indikator keberhasilan produk dideskripsikan dari keberhasilan siswa dalam mementaskan drama melalui metode *theater game*. Keberhasilan produk diperoleh jika siswa mampu memahami dan mementaskan drama dengan baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata dalam kegiatan mementaskan drama oleh seluruh siswa lebih tinggi atau sama dengan 75.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi deskripsi *setting* penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan. Bagian deskripsi *setting* penelitian, berisi uraian tempat dan waktu penelitian. Bagian hasil penelitian, berisi informasi pada tahap pratindakan, pelaksanaan tindakan kelas tiap siklus, dan peningkatan keterampilan mementaskan drama dengan metode *theater game* pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari. Bagian pembahasan, berisi informasi dan pembahasan tahap pratindakan, pelaksanaan tindakan kelas, dan peningkatan keterampilan mementaskan drama dengan metode *theater game* pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul.

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul, yang beralamat di Jl. Ki Ageng Giring No.3, Wonosari, Gunungkidul, kode pos 55813. Kelas XI Bahasa terdiri dari 26 siswa, 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Guru mata pelajaran Sastra Indonesia di kelas XI Bahasa adalah Drs. Hari Praptono yang juga bertindak sebagai kolaborator penelitian. Pemilihan tempat penelitian didasarkan pada kurangnya minat siswa dalam pembelajaran drama dan kurangnya keterampilan siswa dalam mementaskan drama. Hal tersebut didapat dari hasil wawancara peneliti dengan guru kolaborator sebelum penelitian. Maka dari itu, sangatlah tepat untuk memilih

kelas XI Bahasa sebagai subjek penelitian pembelajaran mementaskan drama dengan metode *theater game*.



Gambar 3: Lokasi penelitian di SMAN 2 Wonosari Gunungkidul

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Oktober– November 2012 yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Adapun pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal pelajaran Sastra Indonesia kelas XI Bahasa, yakni hari Senin pukul 08.05 – 09.15 WIB, dan Rabu pukul 10.15 – 11.45 WIB. Selain mengikuti jadwal tersebut, guru kolaborator, peneliti, dan siswa juga mempunyai kesepakatan untuk menambah jadwal pelajaran Sastra Indonesia setelah pulang sekolah. Berikut ini adalah jadwal kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan.

Tabel 4: **Jadwal Kegiatan Penelitian**

| NO. | HARI DAN TANGGAL | PUKUL | KEGIATAN |
|-----|--------------------------|---------------|---------------------------------------|
| 1. | Rabu, 17 Oktober 2012 | 10.15 – 11.45 | Pratindakan Angket dan Wawancara |
| 2. | Senin, 22 Oktober 2012 | 08.05 – 09.15 | Siklus I Pertemuan 1 |
| 3. | Rabu, 24 Oktober 2012 | 10.15 – 11.45 | Siklus I Pertemuan 2 |
| 4. | Senin, 29 Oktober 2012 | 08.05 – 09.15 | Siklus I Pertemuan 3 |
| 5. | Senin, 29 Oktober 2012 | 14.00 – 15.00 | Siklus I Pertemuan 4 |
| 6. | Rabu, 31 Oktober 2012 | 10.15 – 11.45 | Siklus I Pertemuan 5 |
| 7. | Jumat, 2 November 2012 | 13.30 – 16.30 | Siklus I Pertemuan 6 |
| 8. | Sabtu, 3 November 2012 | 13.00 – 17.00 | Pentas Siklus I Pertemuan 7 |
| 9. | Senin, 5 November 2012 | 07.30 – 08.30 | Siklus II Pertemuan 1 |
| 10. | Senin, 5 November 2012 | 13.00 – 15.00 | Siklus II Pertemuan 2 |
| 11. | Rabu, 7 November 2012 | 10.15 – 11.45 | Siklus II Pertemuan 3 |
| 12. | Rabu, 7 November 2012 | 13.30 – 15.00 | Siklus II Pertemuan 4 |
| 13. | Sabtu, 10 November 2012 | 13.30 – 15.30 | Siklus II Pertemuan 5 |
| 14. | Minggu, 11 November 2012 | 07.30 – 12.00 | Pentas Siklus II Pertemuan 6 |
| 15. | Senin, 19 November 2012 | 08.15 – 09.00 | Angket Pascatindakan dan Wawancara |

Alokasi waktu pembelajaran Sastra Indonesia di kelas XI Bahasa sebanyak 2 jam pelajaran (2x45 menit) tiap minggu yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Akan tetapi, karena jadwal pelajaran Sastra Indonesia pada hari Senin dilaksanakan dengan menyesuaikan selesainya upacara bendera, maka pada hari Senin jadwal pelajaran Sastra Indonesia hanya berlangsung selama 2x35 menit.

B. Hasil Penelitian Tindakan Kelas

1. Deskripsi Tahap Pratindakan Pembelajaran Mementaskan Drama

Sebelum diadakan penelitian upaya meningkatkan keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode *theater game*, dilakukan observasi pada proses pembelajaran drama yang disebut dengan tahap pratindakan. Tahap tersebut dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Oktober 2012. Proses pembelajaran pada tahap pratindakan ini dilakukan seperti yang biasa dilakukan oleh guru. Berdasarkan observasi pada tahap ini, guru tidak menggunakan metode khusus dalam pembelajaran drama. Guru hanya melakukan pembelajaran dengan strategi ceramah dan diskusi sehingga pembelajaran yang berlangsung belum memperoleh hasil yang optimal.



Gambar 4: Suasana pembelajaran drama pada tahap pratindakan di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari

Siswa memerlukan metode pembelajaran khusus yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil pembelajaran yaitu meningkatnya keterampilan siswa dalam mementaskan drama.

Metode pembelajaran *theater game* dapat memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran drama dan memudahkan siswa dalam praktek mementaskan drama.

Observasi pada tahap pratindakan juga dilakukan dengan penyebaran angket untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran sastra Indonesia khususnya pembelajaran drama. Angket ini dibagikan pada awal pembelajaran tahap pratindakan kepada 24 siswa kelas XI Bahasa (2 siswa tidak masuk). Berdasarkan angket tersebut, dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5: Hasil Pengisian Angket Pratindakan

| No. | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|---|---------------|-----------------|----------------|----------------|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya lebih menyukai pembelajaran sastra daripada pembelajaran bahasa. | - | 11 (45,83 %) | 13 (54,17%) | - |
| 2. | Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama dari guru mata pelajaran Sastra Indonesia. | 7 (29,16%) | 17 (70,84%) | - | - |
| 3. | Pembelajaran drama adalah pembelajaran yang menyenangkan. | - | - | 14 (53,33%) | 10 (41,67%) |
| 4. | Saya pernah melihat pementasan drama. | - | 14 (58,33%) | 10 (41,67%) | - |
| 5. | Saya ingin mempunyai kemampuan untuk mementaskan drama. | - | 14 (58,33%) | 7 (29,17%) | 3 (12,5%) |
| 6. | Saya pernah praktik mementaskan drama di kelas atau sekolah. | - | 3 (12,5%) | 13 (54,17%) | 8 (33,33%) |
| 7. | Saya mampu mementaskan drama dengan baik. | - | - | 7 (29,17%) | 17 (70,83%) |
| 8. | Praktik mementaskan drama adalah kegiatan yang mudah. | - | - | 4 (16,67%) | 20 (83,33%) |
| 9. | Selama pembelajaran drama, saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh. | - | 5 (20,83%) | 14 (58,33) | 5 (20,83%) |
| 10. | Kemampuan praktik mementaskan drama sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. | 18 (75%) | 6 (25%) | - | - |

Keterangan:

SS: sangat setuju, S: setuju, KS: kurang setuju, TS: tidak setuju

Jumlah seluruh siswa kelas XI Bahasa adalah 26 orang. Pada tahap pratindakan yang dilaksanakan hari Rabu tanggal 17 Oktober 2012, 2 orang siswa

tidak masuk sekolah karena sakit dan ada keperluan keluarga. Oleh karena itu, hanya terdapat 24 siswa yang mengisi angket pratindakan.

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh 24 siswa di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran drama di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari masih kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil pengisian angket pada pernyataan butir 3. Pada pernyataan “pembelajaran drama adalah pembelajaran yang menyenangkan”, 14 siswa memilih kurang setuju (KS), dan 10 siswa memilih tidak setuju (TS). Hasil pilihan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran drama yang dilakukan oleh guru di kelas XI Bahasa tidak menyenangkan bagi siswa. Siswa merasa bosan saat pembelajaran drama berlangsung. Padahal, pada pernyataan butir 5, “saya ingin mempunyai kemampuan untuk mementaskan drama”, 14 siswa menyatakan setuju. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mempunyai keinginan untuk dapat mementaskan drama dengan baik, akan tetapi siswa tidak mempunyai wadah untuk memenuhi keinginannya. Kemampuan siswa tidak berkembang karena siswa merasa bosan pada pembelajaran drama yang selama ini diterapkan oleh guru.

Pada pernyataan butir 7, “saya mampu mementaskan drama dengan baik”, 17 siswa memilih tidak setuju, dan 7 siswa memilih kurang setuju. Hal ini berarti seluruh siswa merasa kurang mampu ataupun tidak mampu untuk mementaskan drama dengan baik. Masih berkaitan dengan pernyataan butir 7, pada pernyataan butir 10, “kemampuan praktik mementaskan drama sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru”, 18 siswa memilih sangat setuju,

dan 6 siswa memilih setuju dengan pernyataan tersebut. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran drama yang dilakukan oleh guru di kelas XI Bahasa selama ini mempengaruhi kemampuan siswa dalam mementaskan drama. Hasil dari pembelajaran drama tersebut adalah siswa belum mampu mementaskan drama dengan baik.

Kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti adalah, siswa kelas XI Bahasa mempunyai keinginan untuk dapat mementaskan drama dengan baik. Siswa menganggap pembelajaran drama adalah pembelajaran yang tidak menyenangkan karena selama ini guru tidak menerapkan metode yang menarik bagi siswa. Hal tersebut menyebabkan perkembangan kemampuan siswa dalam mementaskan drama menjadi terhambat. Oleh karena itu, dibutuhkan satu metode yang menarik untuk pembelajaran drama di kelas XI Bahasa yaitu metode *theater game*.

Peneliti tidak mendapatkan kesempatan untuk menilai kemampuan siswa dalam mementaskan drama (pratindakan) karena pembelajaran drama di kelas XI Bahasa baru dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan (termasuk dengan tahap pratindakan). Selain itu, penilaian pementasan drama tidak dapat dilakukan secara tiba-tiba, karena sebelum mementaskan drama banyak tahapan yang harus dijalani oleh siswa. Oleh sebab itu, data yang diperoleh peneliti pada tahap pratindakan meliputi data hasil pengisian angket pratindakan dan hasil pengamatan proses pembelajaran drama di kelas XI Bahasa. Penilaian dalam proses pembelajaran drama pada tahap pratindakan di kelas XI Bahasa meliputi, (1) keseriusan dengan skor maksimal 4, (2) keaktifan dengan skor maksimal 4, (3) keberanian dengan

skor maksimal 4, (4) konsentrasi dengan skor maksimal 4, dan (5) keantusiasan dengan skor maksimal 4. Hasil penilaian dalam proses pembelajaran drama di kelas XI Bahasa adalah sebagai berikut.

Tabel 6: Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Drama pada Tahap Pratindakan

| No. | Siswa | Skor | | | | | Jumlah Skor | Nilai |
|--------------------|-------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|-------------|--------------|
| | | Keseriusan | Keaktifan | Keberanian | Konsentrasi | Keantusiasan | | |
| 1. | S1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 13 | 65 |
| 2. | S2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 13 | 65 |
| 3. | S3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 7 | 35 |
| 4. | S4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 25 |
| 5. | S5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 13 | 65 |
| 6. | S6 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 12 | 60 |
| 7. | S7 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 13 | 65 |
| 8. | S8 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 8 | 40 |
| 9. | S9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 25 |
| 10. | S10 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 9 | 45 |
| 11. | S11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 25 |
| 12. | S12 | - | - | - | - | - | - | - |
| 13. | S13 | - | - | - | - | - | - | - |
| 14. | S14 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 30 |
| 15. | S15 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 16. | S16 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 17. | S17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 25 |
| 18. | S18 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 19. | S19 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 20. | S20 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 7 | 35 |
| 21. | S21 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 22. | S22 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 23. | S23 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 24. | S24 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 25. | S25 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 7 | 35 |
| 26. | S26 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| Jumlah | | 49 | 39 | 41 | 44 | 45 | 218 | 1090 |
| Rata-rata | | 2,04 | 1,63 | 1,71 | 1,83 | 1,88 | 9,08 | 45,42 |
| Nilai Maks. | | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 20 | 100 |

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran drama pada tahap pratindakan di atas, dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru. Hal tersebut terlihat dari hasil skor rata-rata setiap aspek yang kurang dari 2. Berikut

ini akan disajikan skor rata-rata tiap aspek beserta kategorinya dari hasil pengamatan proses pembelajaran drama pada tahap pratindakan.

Tabel 7: Skor Rata-rata dan Kategori Tiap Aspek dalam Proses Pembelajaran Drama Tahap Pratindakan

| No. | Aspek | Skor Rata-rata | Skor Maksimal | Kategori |
|---------------|--------------|----------------|---------------|----------|
| 1. | Keseriusan | 2,04 | 4 | Kurang |
| 2. | Keaktifan | 1,63 | 4 | Kurang |
| 3. | Keberanian | 1,71 | 4 | Kurang |
| 4. | Konsentrasi | 1,83 | 4 | Kurang |
| 5. | Keantusiasan | 1,88 | 4 | Kurang |
| Jumlah | | 9,08 | 20 | Kurang |
| Nilai | | 45,42 | 100 | Kurang |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata tiap aspek yang diamati dalam proses pembelajaran tidak mencapai angka 2. Pada keterangan lembar pengamatan, skor 1 pada aspek konsentrasi menyatakan bahwa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak sungguh-sungguh dalam melakukan permainan atau latihan peran, dan tidak memperhatikan evaluasi dari guru. Pada aspek keaktifan, skor 1 menyatakan bahwa siswa tidak mau membantu guru dalam mempersiapkan kebutuhan pembelajaran, siswa tidak bersedia memimpin/menjelaskan 1 permainan/materi kepada siswa lain, dan siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru (diam). Pada aspek keberanian, skor 1 menyatakan bahwa siswa tidak mau mencoba mempraktikkan penjelasan/instruksi dari guru, siswa tidak memberikan tawaran improvisasi saat latihan adegan, dan siswa tidak menyampaikan aspirasinya kepada guru dan siswa lain. Pada aspek keempat yaitu aspek konsentrasi, skor 1 menyatakan bahwa siswa

tidak memahami penjelasan dari guru, siswa tidak bisa mengikuti jalannya permainan, dan siswa selalu tidak serius saat latihan adegan di kelas. Pada aspek terakhir yaitu aspek keantusiasan, skor 1 menyatakan bahwa siswa tidak mengikuti instruksi dari guru, siswa tidak memberikan respon positif pada materi yang diberikan oleh guru, dan siswa tidak peduli dengan keadaan siswa yang lain.

Nilai dari jumlah skor rata-rata 9,08 adalah 45,42. Nilai tersebut masih jauh di bawah nilai 75 sebagai nilai standar indikator keberhasilan proses. Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa proses pembelajaran drama pada tahap pratindakan di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari belum berhasil. Keberhasilan proses pembelajaran drama mempengaruhi hasil pembelajaran drama. Kesimpulan sementara yang muncul adalah “jika proses pembelajaran drama di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari belum berhasil, maka hasil pembelajaran berupa keterampilan siswa dalam mementaskan drama belum maksimal”.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Meningkatkan Keterampilan Mementaskan Drama dengan Metode *Theater Game*

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I terdiri dari 7 kali pertemuan, dan siklus II terdiri dari 6 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini akan dipaparkan hasil dari pelaksanaan penelitian upaya meningkatkan keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode *theater game* pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul.

a. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama 7 kali pertemuan, pada hari Senin, 22 Oktober 2012 hingga Sabtu, 3 November 2012.

1) Perencanaan

Perencanaan dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti kemudian didiskusikan dengan guru kolaborator. Perencanaan dalam siklus I ini adalah mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan saat pelaksanaan penelitian. Persiapan tersebut meliputi hal-hal berikut:

- a) koordinasi dengan guru kolaborator untuk menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian dan ruangan tempat penelitian,
- b) mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP),
- c) mempersiapkan materi tentang pementasan drama dan metode *theater game*,
- d) mempersiapkan alat pengumpul data penelitian, seperti catatan lapangan, lembar pengamatan, dan kamera foto.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I, yaitu dengan penerapan pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode *theater game* sebagai upaya meningkatkan keterampilan mementaskan drama pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari. Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun deskripsi pelaksanaan tindakan siklus I pada tiap pertemuan adalah sebagai berikut.

a) Pertemuan Pertama (Senin, 22 Oktober 2012, pukul 08.05 – 09.15 WIB)

Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran keterampilan mementaskan drama pada pertemuan pertama ini adalah 24 orang siswa. Guru melakukan apersepsi tentang pementasan drama yang meliputi pengertian pementasan drama secara umum dan unsur-unsur yang ada di dalam pementasan drama. Setelah itu guru juga menjelaskan peraturan dan tata cara persiapan untuk proses mementaskan drama menggunakan metode *theater game*.

Guru dan siswa bekerja sama mempersiapkan ruang dengan menggeser meja dan kursi di dalam kelas. Guru memberikan instruksi pada siswa untuk berbaris membentuk satu lingkaran besar. Dalam metode *theater game*, ada 3 tahapan yang harus dilakukan oleh siswa, yaitu tahap pemanasan, latihan inti, dan pendinginan.

(1) Pemanasan

Pada pertemuan pertama ini, tahap pemanasan dilakukan dengan permainan tunjuk nama ganti posisi. Permainan ini berfungsi untuk mengakrabkan hubungan antar siswa agar tercipta kekompakan. Kegiatan tersebut dapat dicermati melalui potongan catatan lapangan berikut ini.

... Pada tahap pemanasan, siswa melakukan permainan Tunjuk Nama Ganti Posisi. Guru menjelaskan peraturan dalam permainan tersebut. Setelah siswa menyatakan paham pada peraturannya, maka permainan pun dimulai. Guru menunjuk siswa yang bernama Deta (S7), kemudian siswa tersebut menunjuk Ubay (S25), dan seterusnya hingga seluruh siswa mendapat kesempatan untuk ditunjuk dan menunjuk. Siswa yang paling akhir ditunjuk oleh temannya adalah Lucia (S15). Siswa tersebut harus menunjuk guru. Setelah itu semua tangan siswa diturunkan. Siswa harus mengulangi menunjuk temannya dengan urutan yang sama dan tempo yang lebih cepat. Ada beberapa siswa yang lupa urutannya. Hal itu menyebabkan permainan harus berhenti sejenak. Siswa tersebut bernama Sendi (S24). Sendi kebingungan mengingat-ingat urutan siswa yang harus ia tunjuk sesuai urutan yang telah disepakati. Siswa yang lain tertawa, karena memang siswa lain tidak boleh memberitahu apa-apa pada siswa yang lupa urutan menunjuk. Setelah beberapa saat kebingungan, akhirnya Sendi ingat ia harus menunjuk Fatur (S10). Guru dan seluruh siswa tertawa. Kemudian peraturan permainannya ditambah, urutan menunjuk diganti. Selain menunjuk teman, siswa harus menuju tempat dimana siswa yang ia tunjuk berdiri. Begitu seterusnya hingga seluruh siswa berganti posisi. Lagi-lagi ada beberapa siswa yang sempat kebingungan. Guru terus memotivasi siswa agar mampu mengingat urutannya. Akhirnya setelah mencoba 4 kali memainkan permainan ini, pada kesempatan ke-5, seluruh siswa dapat dengan lancar memainkan permainan ini tanpa kebingungan. Semua siswa terlihat senang dan tidak sabar untuk memainkan permainan yang lain.

(2) Latihan Inti

Tahap kedua dalam metode *theater game* adalah latihan inti. Pada tahap latihan inti terdapat 3 bentuk latihan, yaitu latihan konsentrasi, latihan imajinasi, dan latihan *basic acting*.

(a) Latihan Konsentrasi

Pada pertemuan pertama, latihan konsentrasi dilakukan dengan permainan cermin. Guru meminta siswa untuk berpasangan. Siswa sudah terbagi menjadi 12 pasang. Siswa menentukan diri sebagai cermin atau orang yang bercermin. Setelah itu, guru memberikan instruksi kepada siswa yang menjadi “orang yang sedang bercermin” untuk menggerakkan kepala (mata, hidung, mulut, dan lidah) secara pelan. Bagi siswa yang menjadi “cermin”, bertugas untuk mengikuti gerakan yang dilakukan oleh “orang yang sedang bercermin” dengan tepat.



Gambar 5: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang memainkan permainan cermin dengan sungguh-sungguh

Kegiatan tersebut dapat dicermati melalui potongan catatan lapangan berikut ini.

... Seluruh siswa harus memulai kegiatan tersebut secara bersamaan setelah guru berkata “mulai!”. Guru berkeliling mengamati gerakan yang dilakukan oleh siswa, sambil sesekali mengingatkan siswa untuk melakukannya dengan sungguh-sungguh, dan tanpa tertawa. Setelah melihat bahwa siswa mampu melakukan gerakan bagian kepala dengan baik, guru menambahkan instruksi, “sekarang, tambah dengan gerakan bahu, dada, lengan, dan tangan!”. Seluruh siswa yang menjadi “orang bercermin” menggerakkan tubuh sesuai instruksi guru. Kemudian guru berkata “Ganti!”, itu berarti siswa bertukar peran. Siswa yang tadi menjadi “cermin”, berubah menjadi “orang yang bercermin”, begitu pula sebaliknya. Siswa mampu memainkan permainan cermin dengan lancar. Guru mempersilakan siswa berkumpul dan duduk di lantai untuk merefleksikan manfaat permainan cermin yang telah dilakukan.

(b) Latihan Imajinasi

Latihan imajinasi pada pertemuan pertama ini dilakukan dengan permainan puisi *gibberish*. Sebelum mempraktikkan permainan puisi *gibberish*, guru mengingatkan siswa untuk melakukan permainan dengan santai tetapi serius. Guru menjelaskan bahwa pada tahap latihan imajinasi ini, siswa boleh bebas berimajinasi. Kegiatan tersebut dapat dicermati melalui potongan catatan lapangan berikut ini.

... Guru menjelaskan peraturan dalam permainan puisi *gibberish*. Dalam permainan ini, dibutuhkan 2 siswa untuk berperan sebagai orang yang berbahasa *gibberish* (bahasa asing yang tidak teridentifikasi dari negara mana) dan orang yang berbahasa Indonesia. Kedua pemain ini akan mendeklamasikan puisi secara spontan sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru. Akan tetapi orang asing mendeklamasikan puisinya dengan bahasa *gibberish*, dan pemain satunya mendeklamasikan puisi tersebut dengan bahasa Indonesia atau dengan kata lain menerjemahkan puisi berbahasa *gibberish* ke dalam bahasa Indonesia. Siswa tidak boleh mencatat puisi yang akan dideklamasikan. Siswa harus mendeklamasikan puisi dengan spontan dan sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru.

Guru memberikan tema “cinta” kepada dua orang siswa yang maju. S24 menjadi orang berbahasa *gibberish*, dan S7 menjadi orang berbahasa Indonesia. S24 memulai deklamasinya dengan berkata “hasondo kida meonso nica”. S7 menerjemahkannya dengan berkata, “cinta buta”. S24 meneruskan deklamasinya dengan “Moronsoiko hosonosyo glukoso proto”, diterjemahkan oleh S7 menjadi “cinto buto koyo ngono”. Mendenga terjemahan tersebut, seluruh siswa tertawa. Bait-bait selanjutnya artikulasi dan volume suara S24 menjadi kurang jelas, sehingga bahasa *gibberish* yang ia katakan tidak begitu terdengar oleh S7 dan yang lain. Pada bait terakhir, S24 berkata, “solomo”. S7 menerjemahkan bait terakhir tersebut dengan kata, “sekian”. Seluruh siswa bertepuk tangan.

(3) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

(4) Bedah Naskah Drama “HM1L” dan Pemilihan Pemeran Tokoh Pertama

Pada kegiatan bedah naskah ini, guru mengajak siswa untuk duduk melingkar. Kemudian guru membagikan naskah drama yang berjudul “HM1L” karya Puthut Buchori. Guru memberikan waktu 15 menit bagi siswa untuk

membaca naskah tersebut. Siswa membaca naskah drama dengan sungguh-sungguh.



Gambar 6: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang membaca naskah drama berjudul “HM1L” karya Putut Buchori

Siswa membaca naskah drama dan mendiskusikan watak tokoh yang ada dalam naskah drama tersebut. Dalam naskah tersebut terdapat 22 tokoh yaitu: Ayah, Ibu, Sisi, kaum Punk (Punk Melankolis, Ji-Punk, Punk-Sit, Pinkpunk, Punk Jambu, Punk Kosong Berbunyi Nyaring, dan Bos Punk), kaum Modis (Modelia, Modelini, Modena, Modeni, Momod, dan Mudil), dan Orang Lorong (orang 1, orang 2, orang 3, orang 4, orang 5, dan orang 6).



Gambar 7: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari melakukan *casting* pemeran tokoh “kaum Punk”

Tokoh yang pertama kali diminati oleh siswa adalah “Kaum Punk”. Oleh karena itu, guru memulai pemilihan tokoh atau sering disebut dengan *casting* dengan mencari pemeran tokoh kaum Punk. Setelah pemeran tokoh kaum Punk terpilih, guru yang juga berlaku sebagai sutradara memilih pemeran Ayah, Ibu, dan Sisi. Antusias siswa sangat besar pada saat pemilihan pemeran tokoh dalam naskah drama berjudul “HM1L”. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... awalnya, siswa masih malu untuk mencoba memerankan tokoh dalam naskah drama tersebut. Guru memberikan motivasi, bahwa seluruh siswa harus berani mencoba memerankan tokoh yang mereka sukai. Akhirnya, ada beberapa siswa yang mencoba memerankan tokoh Sisi, yaitu S7, S6, dan S19. Dilihat dari cara ketiga siswa tersebut membaca dialog tokoh Sisi, siswa yang paling menghayati dialog Sisi adalah S19. Siswa tersebut mampu membacakan dialog dengan tenang, dan intonasi yang sesuai dengan karakter Sisi yang labil. Terpilihlah S19 sebagai pemeran Sisi.

Pada kegiatan *casting* ini, guru tidak memaksakan kehendak kepada siswa. guru memberikan kebebasan bagi siswa untuk memilih tokoh yang ingin mereka perankan, dan mencoba untuk memerankannya. Baru setelah siswa berani mencoba, guru memberikan arahan, dan menentukan siapa yang cocok memerankan peran tersebut.

Siswa yang tertarik untuk mencoba memerankan tokoh Ayah adalah S25, sedangkan siswa yang berani mencoba memerankan tokoh Ibu adalah S8. Selain kedua siswa tersebut, tidak ada siswa lain yang mau mencoba memerankan kedua tokoh tersebut. Akhirnya guru memutuskan bahwa mereka berdua memerankan tokoh pilihannya yaitu Ayah dan Ibu.

Untuk pemeran kaum Punk, kaum Modis, dan Orang Lorong, guru memberikan kebebasan pada siswa untuk memilih sesuai dengan keinginan mereka. Maka terpilihlah para pemeran kaum Punk, S10 sebagai Punk Melankolis, S9 sebagai Punk-Sit, S3 sebagai Pinkpunk, S20 sebagai Punk Jambu, S14 sebagai Punk Kosong Berbunyi Nyaring, dan S1 sebagai Bos Punk.

Saat guru ingin meneruskan *casting* untuk mencari pemeran Ji-Punk, kaum modis, dan orang lorong, bel tanda berakhirnya jam pelajaran sastra Indonesia pun berbunyi. Guru dan siswa bersepakat untuk meneruskan *casting* pada pertemuan selanjutnya.

b) Pertemuan Kedua (Rabu, 24 Oktober 2012)

Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran keterampilan mementaskan drama pada pertemuan kedua ini adalah 26 orang siswa. Guru membuka

pembelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar siswa. Siswa menceritakan kesulitan yang dihadapi saat memainkan permainan pada pertemuan sebelumnya. Kebanyakan siswa mengaku masih sulit untuk berkonsentrasi sehingga belum bisa menahan tawa saat sedang memainkan permainan cermin dan puisi *Gibberish*. Selain itu, siswa juga masih menemui kesulitan untuk berimajinasi tentang bahasa *Gibberish* yang digunakan dalam permainan puisi *Gibberish*.

Guru dan siswa bekerja sama mempersiapkan ruang dengan menggeser meja dan kursi seperti pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan instruksi pada siswa untuk berbaris membentuk satu lingkaran besar. Siswa dituntun untuk memasuki tahap pemanasan.

(1) Pemanasan

Pada pertemuan kedua ini, permainan yang dilakukan dalam tahap pemanasan adalah hitung bola. Seluruh siswa beserta guru berdiri membentuk lingkaran besar. Guru telah mempersiapkan sebuah bola karet berwarna biru tua. Guru menjelaskan peraturan dalam permainan hitung bola. Dalam permainan ini, siswa dan guru mempunyai target untuk menghitung lemparan bola sebanyak 20 hitungan. Semua siswa wajib menghitung lemparan secara bersama-sama. Selain itu, siswa dan guru juga harus mampu menjaga bola agar tidak jatuh menyentuh lantai.



Gambar 8: Guru dan siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari memainkan permainan hitung bola

Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

...Guru melemparkan bola dan seluruh siswa mulai berteriak “satu!” untuk menghitung lemparan bola. Siswa dan guru berusaha menyelamatkan bola agar tidak menyentuh tanah dan dapat memenuhi target lemparan bola yaitu 20 hitungan. Akan tetapi saat menginjak hitungan ke-10, tepat pada ayunan tangan Desy (S6), bola terlempar agak jauh dari jangkauan siswa lain dan gagal untuk diselamatkan. Bola menyentuh tanah setelah hitungan ke-10. Setelah bola diambil, guru memberikan instruksi untuk mengulangi hitungan lemparan bola dari awal (hitungan 1). Lagi-lagi bola gagal diselamatkan setelah hitungan ke-11. Akhirnya guru menurunkan target hitung lemparan bola menjadi 15. Setelah 2 kali gagal, akhirnya siswa dapat mencapai target 15 hitungan. Guru dan seluruh siswa bertepuk tangan dan bersorak gembira. Kekompakan di kelas XI Bahasa telah terbangun dengan baik.

(2) Latihan Inti

Tahap kedua dalam metode *theater game* adalah latihan inti. Pada tahap latihan inti terdapat 3 bentuk latihan, yaitu latihan konsentrasi, latihan imajinasi, dan latihan *basic acting*.

(a) Latihan Konsentrasi

Pada pertemuan kedua ini, permainan yang dimainkan dalam latihan konsentrasi adalah lingkaran alfabet. Permainan ini melatih konsentrasi sekaligus

melatih vokal siswa. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... Siswa berdiri melingkar dengan rapi. Guru memulai permainan dengan menunjuk salah satu siswa (S23) dalam lingkaran dengan melafalkan abjad “A” dengan volume keras dan intonasi tegas. Siswa yang ditunjuk oleh guru tersebut kemudian menunjuk siswa lain (S2) dengan melafalkan abjad “B”, S2 melanjutkannya dengan menunjuk S9 dengan melafalkan abjad “C”, begitu seterusnya hingga mencapai huruf “Z”. Siswa yang salah menyebutkan abjad, misal tidak sesuai dengan urutan abjad yang semestinya (karena tidak konsentrasi), dikeluarkan dari lingkaran dan akan mendapatkan kejutan setelah permainan selesai dilakukan. Pada awalnya karena tempo yang lambat, seluruh siswa mampu melafalkan abjad dengan baik dan berurutan tanpa jeda yang terlalu lama. Namun, saat guru memberikan instruksi untuk menambah tempo melafalkan abjad, ada beberapa siswa yang tiba-tiba salah menyebutkan urutan abjad. Pada akhirnya setelah 2x permainan tersebut dilakukan, terdapat 3 orang siswa yang keluar dari lingkaran karena salah melafalkan abjad.

(b) Latihan Imajinasi

Pada tahap latihan imajinasi kali ini, guru mengajak siswa untuk memainkan permainan puisi *Gibberish* untuk kedua kalinya. Dalam permainan ini, dibutuhkan 2 orang pemain yang berperan sebagai orang asing yang berbahasa *Gibberish* dan orang yang berbahasa Indonesia, seperti pada pertemuan sebelumnya. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... pada permainan Puisi *Gibberish* kali ini, ada 4 orang siswa yang ingin mencoba memainkan puisi *Gibberish*. Guru mempersilakan S13 dan S16 untuk memainkan puisi *Gibberish*. S13 berperan sebagai orang berbahasa *Gibberish* dan S16 sebagai orang berbahasa Indonesia. S13 agak kesulitan untuk mengucapkan bahasa *Gibberish* karena ia mengaku bingung mau berbicara apa. Guru memberikan tema “pentingnya bersekolah”. Kemudian S13 memulai berdeklamasi dengan berkata “pyare hotahae”, S16 menerjemahkannya menjadi “pentingnya bersekolah”. Seterusnya S13 kurang bisa mengembangkan bahasa *gibberish* yang ia ucapkan, jadi ia hanya berkutat pada vokal e di akhir suku kata yang ia ucapkan. Hal tersebut membuat S16 juga kebingungan untuk menerjemahkannya ke dalam puisi berbahasa Indonesia. Selain itu S13 masih kurang bisa bersikap sebagai orang yang sedang berdeklamasi puisi, sehingga sikap tubuhnya seperti tidak serius. Guru memberikan komentar tentang penampilan S13 dan S16 saat berpuisi *Gibberish*. Menurut guru, S13 dan S16 masih malu untuk menunjukkan totalitas, padahal dalam pementasan drama, seorang aktor tidak boleh malu-malu untuk memerankan tokoh yang harus ia perankan. Guru memberikan motivasi agar siswa tidak lagi malu, dan mau melakukan memainkan permainan dalam metode Theater game dengan sungguh-sungguh sehingga mereka dapat merasakan manfaatnya. Selanjutnya guru mempersilakan S18 dan S6 untuk memainkan permainan puisi *Gibberish*. Kesulitan yang dialami S13 juga dialami oleh S18. Mereka berdua masih kesulitan berimajinasi sekreatif mungkin untuk menciptakan bahasa *Gibberish* yang dinamis.

(c) Latihan *Basic Acting*

Pada tahap latihan *basic acting* ini, siswa memainkan permainan *status change*. Guru menjelaskan peraturan dalam permainan *status change*. Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh penjelasan dari guru. Kemudian guru mempersilakan 2 orang siswa yang ingin mencoba memainkan permainan tersebut.



Gambar 9: S25 (kiri) dan S14 (kanan) memainkan *status change* dengan tema “HP Blackberry”

Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... S25 dan S14 maju. Guru memberikan tema permasalahan yang harus mereka perdebatkan yaitu “HP Blackberry”. S25 berperan menjadi Ayah, dan S14 berperan menjadi anaknya. Guru mengingatkan bahwa yang berstatus tinggi adalah Ayah, dan yang berstatus rendah adalah anak. Permainan dimulai, S25 berkata, “Ayah nggak mau membelikan HP BB buat kamu! Prestasimu buruk di kelas! Anak macam apa kamu ini? Bisanya Cuma minta ini, minta itu.”. S14 hanya menatap S25 dan berkata “iya Yah..” S25 yang berperan sebagai Ayah semakin marah dan membentak-bentak S14 sebagai anaknya. Tiba-tiba guru memukul meja dengan penghapus papan tulis, terdengar bunyi hentakan sekali. S14 langsung berubah menjadi berstatus tinggi, ia berkata, “Ayah! Aku juga paham kalo harus berprestasi di sekolah! Tapi kita hidup di jaman modern loh Yah! Aku juga butuh dukungan alat komunikasi yang canggih kayak BB biar aku bisa ngembangin cara nyontek yang lebih keren! Biar kalo ujian aku gak bingung! Gimana sih, Ayah macam apa kamu ini Yah! Gak tau perkembangan jaman! Payah!”. S25 ingin menjawab dengan bentakan, tetapi diingatkan oleh guru bahwa ia sekarang berstatus rendah, jadi tidak boleh membalas dengan bentakan. S14 semakin menunjukkan kemarahannya, dan tiba-tiba guru memukul meja lagi, sehingga status kedua pemain tersebut berganti lagi. S25 membalas perkataan S14 dengan kemarahan yang lebih tinggi. Begitu seterusnya status kedua pemain itu berganti sesuai bunyi pukulan meja. Akhirnya guru menghentikan permainan karena dialog mereka tidak juga menuju ending. Siswa lain tertawa dan bertepuk tangan dengan meriah.

(3) Pemilihan Pemeran Tokoh (Casting) Kedua

Guru dan siswa melanjutkan kegiatan pemilihan pemeran tokoh atau *casting* yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Guru mengumumkan siapa saja yang sudah mendapatkan peran. Setelah itu, guru mempersilakan siswa untuk membaca ulang naskah drama berjudul “HM1L” yang telah mereka bawa. Guru mengumumkan tokoh yang belum mendapatkan pemeran adalah Ji-Punk, semua kaum Modis (6 tokoh), dan Orang Lorong (6 tokoh). Total seluruh tokoh dalam naskah drama “HM1L” adalah 22 tokoh, sedangkan jumlah siswa di kelas XI Bahasa adalah 26 orang. Hal itu berarti masih tersisa 4 orang siswa yang tidak mendapatkan peran. Oleh karena itu, guru menambahkan 2 tokoh dalam kumpulan kaum Punk, dan 2 tokoh dalam kumpulan kaum Modis. Hal tersebut

dilakukan oleh guru agar seluruh siswa terlibat dalam pementasan drama sebagai pemain atau pemeran. Kedua tokoh tambahan dalam kumpulan kaum Punk adalah Punk Ndut dan Punk Rambut Panjang. Tokoh tambahan dalam kumpulan kaum Modis adalah Modal dan Madul. Kegiatan *casting* tahap kedua dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... siswa membaca ulang naskah drama yang sudah mereka pegang. Guru memberikan waktu 5 menit bagi siswa untuk memahami dialog masing-masing tokoh yang ingin mereka perankan. Setelah 5 menit berlalu, guru bertanya pada siswa, “siapa yang ingin memerankan tokoh Ji-Punk?” Ada beberapa siswa yang merekomendasikan siswa lain yang badannya tinggi. Karena tokoh Ji-Punk mempunyai nama lain Punk Genter, itu berarti pemeran Ji-Punk harus tinggi. Akhirnya S12 yang tinggi bersedia maju untuk mencoba memerankan Ji-Punk. S12 dibantu oleh S10 yang berperan sebagai Punk Melankolis saat mencoba dialog. Karena postur tubuhnya sesuai dengan kebutuhan tokoh, guru selaku sutradara setuju S12 menjadi Ji-Punk. *Casting* berikutnya adalah pencarian pemeran tokoh kaum Modis. Guru bertanya, “Siapa yang ingin menjadi kaum Modis?” Ada 4 orang siswa perempuan yang cepat merespon dengan maju ke depan. Mereka berempat adalah S6, S7, S16, dan S22. S7 sebagai Modelia, S6 sebagai Modelini, S22 sebagai Modena, dan S16 sebagai Modeni. Guru setuju dengan pilihan mereka. Pemeran tokoh kaum Modis masih kurang, 4 laki-laki pemeran Momod, Mudil, Modal, dan Madul. S13 menawarkan diri menjadi Momod. Guru menunjuk S11 sebagai Mudil, S17 sebagai Modal, dan S24 sebagai Madul. Guru melanjutkan mencari pemeran tokoh Orang Lorong, guru memilih 6 siswa pendiam dan alim. Guru langsung menentukan tokoh Orang 1 diperankan oleh S2, Orang 2 diperankan oleh S15, Orang 3 diperankan oleh S4, Orang 4 diperankan oleh S5, Orang 5 diperankan oleh S21, dan Orang 6 diperankan oleh S18. Masih ada 2 tokoh kaum Punk yang belum diperankan, yaitu Punk Ndut dan Punk Rambut Panjang. Masih ada 2 siswa perempuan yang belum mendapatkan peran. Guru menentukan S23 menjadi Punk Rambut Panjang karena rambutnya yang panjang, dan S26 menjadi Punk Ndut karena postur tubuhnya yang agak gendut. Seluruh siswa telah mendapatkan peran masing-masing.

Pada pertemuan kedua ini, guru mulai memasuki latihan adegan dalam naskah drama. Pertama-tama guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami dialog sesuai tokoh yang diperankan. Setelah itu, guru memanggil pemeran tokoh ayah, ibu, dan Sisi untuk membaca dialog adegan 2. Dialog yang mereka sampaikan masih terdengar datar. Siswa belum menyertakan emosi dalam dialog yang mereka ucapkan. Hal itu disebabkan karena mereka masih belum hafal dialog masing-masing. Oleh karena itu, guru memberikan tambahan waktu

selama 10 menit bagi siswa untuk membaca naskah drama “HM1L” dengan cermat.

Dalam proses membaca ulang naskah drama, ada beberapa siswa yang bertanya tentang karakter tokoh yang akan mereka mainkan. Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan watak atau karakter tokoh dalam naskah drama tersebut. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menebak watak atau karakter tokoh melalui dialognya. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... guru dan siswa menyimpulkan karakter tokoh ayah, ibu, dan Sisi. Tokoh ayah mempunyai watak keras kepala dan pemarah. Tokoh ibu penyayang anak, berkarakter ngeyel/ tidak mau disalahkan, dan penganut kesetaraan gender karena mempunyai kegiatan lain selain menjadi ibu rumah tangga, yaitu arisan dengan teman-temannya. Tokoh Sisi: manja, labil, dan tidak mempunyai pegangan hidup. setelah menyimpulkan bersama-sama watak ketiga tokoh dalam adegan 2 ini, guru memberikan instruksi pada ketiga siswa pemeran ayah, ibu, dan Sisi untuk membaca sekali lagi dialognya, untuk kemudian dipraktikkan di depan. Guru juga memberikan tugas pada siswa yang lain untuk membaca dialognya masing-masing, dan berdiskusi dengan teman yang lain tentang watak tokoh yang mereka mainkan. Setelah ketiga siswa pemeran ayah, ibu, dan Sisi menyatakan siap untuk mempraktikkan adegan 2, guru memberikan instruksi pada siswa yang lain untuk memperhatikan akting dan dialog ketiga siswa tersebut.

(5) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

c) Pertemuan Ketiga (Senin, 29 Oktober 2012, Pukul 08.05 – 09.15 WIB)

Pada pertemuan ketiga ini, siswa sangat bersemangat untuk melaksanakan pembelajaran keterampilan mementaskan drama. Pembelajaran langsung dimulai dengan tahap pemanasan dengan permainan bang-bing-bong. Setelah itu masuk pada tahap latihan inti. Guru hanya menggunakan latihan konsentrasi pada tahap latihan inti, kemudian dilanjutkan dengan *reading* naskah drama sesuai peran yang mereka mainkan. Guru membimbing siswa untuk menghafalkan dialog.

(1) Pemanasan

Pada tahap pemanasan kali ini, permainan yang dilakukan adalah permainan bang-bing-bong. Permainan bang-bing-bong adalah permainan yang mudah dan menyenangkan. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... siswa telah berdiri membentuk lingkaran besar dengan mengatur jarak yang sama antara satu siswa dengan siswa yang lain. Guru menyebut nama salah satu siswa yaitu Ubay. Itu berarti Ubay S25 yang harus memulai permainan ini. S25 bertepuk tangan dan mengarahkannya pada S20 sambil berkata “bang”. Kemudian S20 mengarahkan tepukan tanganya ke S4 sambil berkata “bing”, selanjutnya S4 mengarahkan tepukan tanganya ke S17 sambil berkata “bong”. Begitu seterusnya hingga tiba pada giliran S8, ia salah mengucapkan urutan bunyi, seharusnya ia berkata “bing”, tetapi karena kurang berkonsentrasi, ia berkata “bang”. Secara otomatis dia harus keluar dari lingkaran. Guru mengamati jalannya permainan sambil duduk. Permainan berjalan sesuai peraturan yang disepakati. 3 siswa yang salah menyebut urutan bunyi adalah S8, S12, dan S26, mendapatkan hukuman, yaitu menyanyi sambil menari.

(2) Latihan Inti

(a) Latihan Konsentrasi

Pada pertemuan ketiga ini, permainan dalam latihan konsentrasi adalah abjad terakhir. Siswa yang berjumlah 26 orang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan B, yang masing-masing beranggotakan 13 orang. Guru

memberikan instruksi pada masing-masing kelompok untuk berdiri membentuk lingkaran. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... Guru memberikan instruksi pada masing-masing kelompok tentang cara bermain abjad terakhir. Peraturannya adalah, dalam satu kelompok masing-masing siswa harus mengucapkan satu kata. Kata yang diucapkan harus berdasarkan huruf terakhir pada kata yang diucapkan oleh teman sebelumnya. Misal, S1 mengucapkan kata “buka”, maka S2 harus mengucapkan kata yang berawalan abjad atau huruf “A”, misalnya “angsa”, begitu seterusnya hingga seluruh anggota kelompok mendapat giliran untuk mengucapkan kata. Pada permainan kali ini, guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling cepat selesai memainkan abjad terakhir. Pengharganya berupa hadiah yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya. Siswa sangat antusias untuk memenangkan permainan. Akhirnya pemenang dalam permainan abjad terakhir ini adalah kelompok B.

(3) Latihan Adegan 2-3 dalam Naskah Drama “HM1L”

Sebelum memasuki tahap latihan adegan 2, guru memastikan kemampuan hafalan dialog siswa terlebih dahulu. Pada kenyataannya banyak siswa yang belum hafal dialognya masing-masing. Oleh karena itu, guru membantu siswa untuk menghafalkan dialognya sebelum masuk pada latihan adegan.

Siswa memegang naskah drama dan berdiri secara acak. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk berjalan pelan di area ruang latihan sembari membaca dialog masing-masing dengan berbisik. Setelah beberapa saat, guru menginstruksi siswa untuk membaca dialognya dengan keras sambil berjalan pelan. Setelah itu siswa dipersilakan untuk membaca dialognya dengan suara normal. Perlahan guru menginstruksi siswa untuk melepaskan naskah dari tangannya. Menjatuhkan naskah mereka begitu saja di lantai. Siswa menyuarakan dialognya dengan pelan, berbisik, keras, dan normal. Begitu seterusnya sesuai dengan instruksi guru. Setelah kurang lebih 10 menit kegiatan itu berlangsung, guru mempersilakan siswa untuk duduk dan bersiap-siap.



Gambar 10: Siswa mempraktikkan adegan 2 dengan sungguh-sungguh

Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... guru memberikan instruksi pada siswa untuk memperhatikan latihan adegan 2. Adegan 2 adalah adegan di mana Sisi ketahui hamil oleh ayah dan ibunya. Sisi dimaki-maki, dan kedua orang tuanya saling menyalahkan, lalu pada akhirnya sisi ditinggal sendirian diacuhkan oleh kedua orang tuanya. S25 berperan sebagai ayah, S8 sebagai ibu, dan S19 sebagai Sisi. Guru membimbing ketiga siswa tersebut untuk memulai adegan 2 dengan posisi Sisi dan ibu duduk berhadapan, dan ayah berdiri menahan amarah. Ibu berusaha menenangkan Sisi yang terus menangis, sedangkan ayah terus memaki Sisi. Guru memberikan kesempatan bagi ketiga siswa tersebut untuk mengeksplorasi dialog dan gerak yang sesuai dalam adegan ini. Setelah beberapa saat, siswa nampak kebingungan dan tidak fokus. Akhirnya guru turun tangan membimbing langsung S25 untuk memperagakan sikap seorang ayah yang sedang marah. Setelah itu, guru menekankan pada intonasi dan artikulasi S25 saat mengungkapkan kemarahannya. Guru juga memberikan arahan kepada pemeran ibu S8 untuk memunculkan ekspresi sedihnya. Untuk pemeran Sisi, guru hanya memberitahu bahwa S19 harus mempertahankan ekspresi sedihnya, dan menambah volume suara saat menjawab pertanyaan ayahnya. Guru juga menekankan bahwa siswa harus hafal dengan garis besar dialognya. Tidak harus saa persisi dengan apa yang dituliskan dalam naskah, boleh melakukan improvisasi, akan tetapi tidak boleh melenceng jauh dari inti dialog yang disampaikan.

Siswa masih kesulitan untuk mengekspresikan dialog yang mereka ucapkan karena belum hafal naskah. Guru memberikan arahan untuk berimprovisasi saja jika lupa dengan dialog dalam naskah. Kunci agar dapat berimprovisasi adalah paham inti pembicaraan atau dialog yang dilakukan. Jadi

siswa bukan konsentrasi menghafal setiap kata dalam dialog yang dituliskan, akan tetapi konsentrasi memahami makna dialog yang akan disampaikan. Namun siswa belum berani untuk lepas naskah. Oleh karena itu, guru masih memperbolehkan siswa untuk berdialog menggunakan naskah saat latihan adegan 2 dan 3.

Pada latihan adegan 3, adegan di mana Sisi berjalan sendirian dan di jalanan bertemu dengan sekumpulan anak Punk. Sisi diajak bergabung dengan kelompok Punk, namun tiba-tiba sekumpulan kaum Modis datang, maka kaum Punk pun pergi bersembunyi. Kaum Modis juga membujuk Sisi yang sedang kehilangan arah untuk bergabung dengan kelompok modis. Akan tetapi saat kaum modis sangat gencar menawarkan Sisi dengan kebahagiaan yang bisa dibeli, kaum Punk muncul lagi dan melarang mereka mengganggu Sisi yang telah dianggap sebagai saudara kaum Punk. Perkelahian antara kaum Punk dan modis pun terjadi. Sisi menepi, dan saat perkelahian semakin ramai, terdengar bunyi sirine polisi. Mereka pun melarikan diri meninggalkan Sisi yang tadi mereka perebutkan.

Adegan 3 ini lebih rumit untuk digarap karena banyak tokoh di dalamnya. Sisi (S19) yang harus berdialog dengan Punk Melankolis (S10). Selain itu, Sisi juga harus berdialog dengan Ji-Punk (S12), dan anak Punk yang lain, yaitu, Bos Punk, Punk Jambu, Punk Kosong Berbunyi Nyaring, Punk –Sit, Punk Ndut, Pinkpunk, dan Punk Rambut Panjang. Guru membimbing satu persatu siswa dalam berdialog dan memberikan aksi-reaksi pada sesama pemain.

(4) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk

lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

d) Pertemuan Keempat (Senin, 29 Oktober 2012, Pukul 14.00 – 15.00 WIB)

Pertemuan keempat menggunakan jam di luar jadwal pelajaran sastra. Siswa dan guru, juga Peneliti telah sepakat untuk meneruskan pembelajaran pada hari Senin setelah pulang sekolah.

(1) Pemanasan

Pemanasan pada pertemuan keempat kali ini adalah permainan hitung bola. permainan hitung bola dilakukan seperti pada pertemuan sebelumnya, akan tetapi target hitung lemparan bola dinaikkan menjadi 40 hitungan. Siswa masih kesulitan mencapai target tersebut. oleh karena itu guru menurunkan target hitung lemparan bola menjadi 25 hitungan.

(2) Latihan Inti

(a) Latihan Konsentrasi

Latihan konsentrasi dimulai dengan permainan *follow the leader expression*. Permainan ini belum pernah dimainkan pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan peraturan dalam permainan tersebut. Siswa mendengarkan dengan antusias. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut pada potongan catatan lapangan berikut ini.

... guru memberikan kesempatan bagi satu siswa yang ingin menjadi *leader* dalam permainan ini. S26 bersedia menjadi leader dalam permainan ini. Guru memberitahu bahwa semua siswa harus menirukan ekspresi yang dilakukan oleh S26. Seaneh apapun ekspresi itu, semua siswa harus bisa menirukannya dengan baik atau semirip mungkin. Siswa berbaris membentuk 3 baris kemudian S26 berdiri di depan. Guru memberikan aba-aba “mulai!”, dan permainan pun di mulai. S26 mulai bergerak perlahan membentuk ekspresi takut. Semua siswa menirukan ekspresi yang dilakukan oleh S26. Kemudian S26 merubah ekspresinya menjadi ekspresi konyol. S26 mulai menikmati permainan dan berusaha membuat ekspresi yang lucu dan sulit untuk ditirukan. Kebanyakan siswa kesulitan untuk menirukan. Guru memberi aba-aba “stop!”. Kemudian memberikan kesempatan bagi siswa lain untuk menjadi *leader* menggantikan S26. S2 berkesempatan untuk menjadi leader selanjutnya.

(3) Latihan Adegan 1-5 dalam Naskah Drama HM1L

Setelah menyelesaikan tahap latihan konsentrasi, guru mengajak siswa untuk kembali mengingat dialog masing-masing. Setelah itu, guru memulai latihan adegan dari adegan 1. Adegan 1 adalah *opening* atau adegan pengenalan pemain secara singkat. Dimulai dari Sisi yang berlari dari kiri panggung menuju kanan panggung karena dikejar oleh sekelompok anak Punk. Kemudian Sisi berlari lagi dari kanan panggung menuju kiri panggung karena dikejar oleh sekelompok anak Modis. Setelah itu anak Punk dan anak Modis berlarian dan bertemu di panggung, kemudian melakukan sedikit gerakan yang menandakan perkelahian lalu keluar panggung. Sisi masuk dengan berjalan perlahan ke tengah panggung, terduduk lemah sambil menangis. Adegan ini diiringi oleh musik digital yang dinamis, yang dapat menggambarkan suasana panik dan berangsur menjadi kesedihan.

Siswa dan guru terlihat tidak mengalami banyak kesulitan untuk menggarap *opening* atau adegan 1 ini. Setelah adegan tersebut selesai digarap dan siswa sudah memahami kapan ia harus masuk ke panggung dan kapan ia harus keluar, maka guru melanjutkan kegiatan dengan latihan adegan 4 dan 5. Kegiatan

tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan sebagai berikut.

... guru membimbing siswa untuk menggarap adegan 4. Dalam adegan ini, tokoh yang bermain adalah Sisi dan orang-orang lorong. Setelah Sisi ditinggal pergi oleh kaum Punk dan Modis yang pada adegan 3 telah memperebutkannya, Sisi akhirnya jatuh sakit. Sisi ditemukan oleh orang lorong yang selalu mendekatkan diri pada Tuhan. Pemeran orang lorong masih belum bisa mengekspresikan rasa kasihan, rasa iba, simpati, sedih, mereka mengucapkan dialog masih sangat datar saat menolong Sisi. Apalagi dalam adegan ini, orang lorong melakukan suatu ritual penyembuhan untuk Sisi. Ritual ini diiringi oleh musik yang mistis agar mendukung suasana iba yang sedang dibangun. Orang lorong harus melakukan beberapa gerakan ritual. Siswa masih belum bisa mengikuti kemauan guru sebagai sutradara. Oleh karena itu, guru membebaskan siswa untuk membuat gerakan sendiri asalkan mereka berenam dapat melakukannya secara serempak. Akan tetapi untuk masalah hafalan dialog, para pemeran orang lorong telah hafal dialognya masing-masing, hanya saja belum ada emosi yang tersampaikan melalui dialog tersebut. hanya masih berupa hafalan dialog semata. Guru terus mengingatkan siswa untuk memasukkan energi dan emosi dalam dialog yang mereka sampaikan.

(4) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

e) Pertemuan Kelima (Rabu, 31 Oktober 2012, pukul 10.15-11.45 WIB)

(1) Pemanasan

Pemanasan pada pertemuan kelima kali ini menggunakan permainan bang-bing-bong yang pernah dimainkan pada pertemuan sebelumnya. Siswa telah

paham peraturan permainan ini sehingga guru tidak perlu mengulangi lagi penjelasan tentang permainan ini. Guru memberikan waktu 10 menit bagi siswa untuk memainkan permainan bang-bing-bong.

(2) Latihan Inti

(a) Latihan Konsentrasi

Latihan konsentrasi kali ini dilakukan dengan permainan lingkaran alfabet. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menyiapkan vokal siswa agar jelas saat mengucapkan dialog di panggung. Siswa telah paham pada peraturan permainan ini. Oleh karena itu, guru memberikan waktu 7 menit pada siswa untuk memainkan lingkaran alfabet ini.

(b) Latihan Imajinasi

Selama latihan adegan 3, pemeran Bos Punk yaitu S1 masih kesulitan untuk berimajinasi tentang bahasa *Gibberish* yang menjadi dialog pokoknya. Bos Punk adalah tokoh yang hanya bisa berbicara dalam bahasa *Gibberish*. Oleh karena itu, penguasaan bahasa *Gibberish*-nya harus lebih baik daripada siswa yang lain. Untuk melatih S1 agar lancar dalam berbahasa *Gibberish*, guru memberikan kesempatan bagi S1 untuk memainkan puisi *Gibberish* bersama S5.



Gambar 11: S5 (kiri) dan S1 (kanan) memainkan permainan puisi *Gibberish*

(c)Latihan *Basic Acting*

Latihan *basic acting* kali ini dilakukan dengan permainan *status change*. Guru memberikan kesempatan pada siapa saja yang ingin mencoba permainan ini. Permainan ini berfungsi untuk memperlancar siswa saat dihadapkan pada adegan yang pertengkaran. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut.

... permainan *Status Change* sering dimainkan oleh siswa karena menurut guru kolaborator dan Peneliti, permainan ini dapat membantu siswa menghayati adegan 2, khususnya bagi pemeran ayah dan ibu. Oleh karena itu, pada latihan *basic acting* kali ini, guru menunjuk S25 dan S8 untuk memainkan *status change* dengan tema “kenakalan anak”. S25 menjadi ayah, dan S8 menjadi ibu. Dalam permainan ini, S25 lebih menghayati perannya sebagai ayah karena dialog yang ia ucapkan diselipi dengan bahasa Jawa. Emosi S25 lebih tersampaikan ketika dialognya disisipi dengan bahasa Jawa seperti “kowe ki ibu maca apa?!”, “dadi ibu kok ora becus ngurus anak!”. Begitu pula dengan S8 yang berperan sebagai ibu. Penghayatan dan ekspresinya lebih tersampaikan jika dialognya disisipi oleh bahasa Jawa. Oleh karena itu, guru kolaborator dan Peneliti mnyetujui ide S25 dan S8 untuk menyisipkan dialek bahasa Jawa dalam dialognya.

(3) Latihan Adegan 1-5 dalam Naskah Drama HM1L

Pertama-tama siswa melakukan latihan adegan 1-5 tanpa membawa naskah. Guru memperingatkan siswa jika mereka lupa dialog selanjutnya, mereka boleh berimprovisasi asal tidak terlalu jauh dari masalah yang sedang dibicarakan. Latihan adegan dimulai dari adegan 1, 2, 3, 4, dan 5. Guru mengamati ekspresi, penghayatan, intonasi, sikap, gerak, dan artikulasi siswa saat memerankan tokoh yang mereka dapatkan. Guru menghentikan jalannya adegan saat siswa lupa apa yang harus mereka lakukan, dan tidak sanggup untuk berimprovisasi. Dengan kata lain, pola latihan yang diterapkan oleh guru adalah *Cut to Cut*.

Setelah melalui pola latihan adegan secara *Cut to Cut*, siswa diberi kesempatan untuk istirahat selama 5 menit. Guru memberikan arahan kepada

siswa untuk percaya diri saat memerankan tokoh di panggung. Setelah istirahat selesai, siswa bersiap-siap untuk melakukan latihan adegan 1-5 tanpa jeda. Jika ada kesalahan selama proses latihan berlangsung, pemain harus mengabaikannya dan sebisa mungkin harus bisa melanjutkan pementasan hingga akhir. Latihan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kesiapan siswa untuk mementaskan drama berjudul “HM1L”.

Pementasan drama HM1L pada latihan ini berdurasi 15 menit. Setelah latihan selesai, guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang kekurangan dalam percobaan pentas tersebut. Hal yang masih kurang adalah ekspresi siswa, intonasi dalam berdialog, dan ada beberapa artikulasi yang kurang jelas. Selain itu, gerak yang dilakukan siswa belum mendukung kebutuhan tokoh di panggung. Ada beberapa siswa yang sikapnya masih kurang sesuai dengan karakter tokoh, misalnya pemeran tokoh ayah, menurut guru S25 belum bisa menampilkan wibawa seorang ayah. Begitu juga dengan pemeran tokoh ibu. Setelah evaluasi selesai dilakukan, guru mengingatkan siswa untuk membawa perlengkapan kostum yang telah disepakati. Guru juga mengingatkan agar siswa menjaga kesehatan supaya dapat tampil maksimal saat pementasan besok.

(4) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal

tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

f) Pertemuan Keenam (Jumat, 2 November 2012, pukul 13.30-16.30 WIB)

(1) Pemanasan

Siswa berkumpul dan memainkan permainan bang-bing-bong seperti pada pertemuan sebelumnya. Tidak ada kesulitan berarti yang dihadapi oleh siswa dalam melakukan permainan tersebut. Siswa menikmati permainan dengan perasaan gembira.



Gambar 12: Siswa kelas XI Bahasa sedang memainkan permainan Bang-bing-bong

(2) Latihan Inti

(a) Latihan Konsentrasi

Sebelum latihan dimulai, siswa harus membangun konsentrasi agar permainannya baik. Latihan konsentrasi ini dilakukan dengan permainan abjad terakhir. Permainan ini melatih konsentrasi sekaligus vokal siswa agar bagus dan jelas saat berdialog.



Gambar 13: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang memainkan permainan abjad terakhir

Selain latihan konsentrasi dengan permainan abjad terakhir, siswa juga dibimbing untuk memainkan permainan *follow the leader expression*. Permainan ini dilakukan agar tubuh siswa terbiasa bebas berekspresi, sehingga ketika berekspresi di panggung siswa tidak merasa canggung.



Gambar 14: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang memainkan *follow the leader expression*

(b) Latihan Imajinasi

Pada tahap latihan imajinasi, siswa diajak untuk memainkan permainan *moving picture*. Permainan ini mengajak siswa untuk berimajinasi menjadi apa saja sesuai tema yang diberikan oleh guru. Pada pertemuan kali ini, guru memberikan tema “hutan” pada siswa. satu persatu siswa maju dan berpose sesuai apa yang mereka katakan. Ada siswa yang menjadi “penebang kayu”, ada yang

menjadi “kayu glondongan”, ada yang menjadi “pohon”, ada yang menjadi “penebang hutang yang sedang kencing di pohon”, ada yang menjadi “ulat pohon”, “gubuk di tengah hutan”, dan “kodok”. Seperti yang tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 15: Siswa kelas XI Bahasa memainkan permainan *moving picture* dengan tema “hutan”

(c) Latihan *Basic Acting*

Setelah memainkan permainan *moving picture*, siswa memasuki tahap latihan *basic acting* dengan permainan *three ways conversation*. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencoba memainkannya.



Gambar 16: S3 (kiri), S25 (tengah), dan S10 (kanan) sedang memainkan permainan *three ways conversation* dengan tema “percintaan” dan “obyek wisata”

Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... guru memberikan tema “percintaan” untuk bahan pertanyaan S10 kepada S25, dan tema “obyek wisata” untuk bahan pertanyaan S3 kepada S25. Guru memberikan instruksi “mulai!”, kemudian S10 dan S3 secara bersamaan memberikan pertanyaan kepada S25 dengan tema yang berbeda. S10 memulai permainan dengan pertanyaan “Cinta itu apa toh Mas?” belum sempat S25 menjawab pertanyaan S10 tersebut, S3 sudah bertanya kepada S25, “Pantai Baron itu alamatnya di mana Mas?”. Belum sempat S25 menjawab pertanyaan S3 tersebut, S10 sudah memaksa S25 untuk menjawab pertanyaannya terlebih dahulu. Begitu seterusnya hingga setiap pertanyaan dijawab oleh orang yang berada di tengah yaitu S25. S25 terlihat kewalahan menjawab dengan cepat pertanyaan dari kedua temannya. Setelah agak lama, guru menghentikan permainan dengan aba-aba “stop!”. Semua siswa tertawa dan bertepuk tangan.

(3) Latihan Adegan 1-5 dalam Naskah Drama HM1L

Pertama-tama siswa melakukan latihan adegan 1-5 tanpa membawa naskah. Guru memperingatkan siswa jika mereka lupa dialog selanjutnya, mereka boleh berimprovisasi asal tidak terlalu jauh dari masalah yang sedang dibicarakan. Latihan adegan dimulai dari adegan 1, 2, 3, 4, dan 5. Guru mengamati ekspresi, penghayatan, intonasi, sikap, gerak, dan artikulasi siswa saat memerankan tokoh yang mereka dapatkan. Guru menghentikan jalannya adegan saat siswa lupa apa yang harus mereka lakukan, dan tidak sanggup untuk berimprovisasi. Dengan kata lain, pola latihan yang diterapkan oleh guru adalah *Cut to Cut*.



Gambar 17: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari melakukan latihan adegan 3 dalam naskah drama “HM1L”

(4) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

g) Pertemuan Ketujuh (Sabtu, 3 November 2012, pukul 12.15 – 17.00 WIB)

(1) Pemanasan

Siswa berkumpul dan memainkan permainan bang-bing-bong seperti pada pertemuan sebelumnya. Tidak ada kesulitan berarti yang dihadapi oleh siswa dalam melakukan permainan tersebut. Siswa menikmati permainan dengan perasaan gembira.

(2) Latihan Inti

(a) Latihan Konsentrasi

Pada latihan konsentrasi kali ini guru memfokuskan latihan pada vokal siswa. Hal itu dikarenakan kualitas vokal siswa saat berdialog di panggung sangat mempengaruhi keberhasilan pementasan. Permainan lingkaran alfabet dimainkan dengan mudah oleh siswa, seperti yang terlihat dalam gambar berikut.



Gambar 18: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang memainkan permainan lingkaran alfabet

(3) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

(4) Persiapan Gladi Bersih dan Pementasan Drama “HM1L” Siklus I

Sebelum melakukan pementasan drama, siswa dirias sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Selain itu, tata rambut dan kostum juga harus disesuaikan dengan kebutuhan tokoh dalam naskah drama “HM1L”. Peneliti dibantu beberapa teman menyiapkan tata rias, rambut, properti, dan tata panggung. Berikut ini adalah gambar suasana persiapan sebelum pementasan siklus I.



Gambar 19: **Persiapan tata rias, rambut, dan kostum sebelum pementasan siklus I**

Persiapan pementasan diserahkan oleh guru kepada peneliti karena guru kolaborator masih mengajar pelajaran tambahan di kelas XII IPA. Oleh karena itu, segala persiapan pementasan seperti tata rias, kostum, dan tata rambut dikerjakan oleh Peneliti bersama teman dari komunitas Titik Lenyap. Pada saat siswa bersiap-siap di ruang kelas XI Bahasa, tim tata panggung dari komunitas Titik Lenyap menyiapkan *setting* panggung di ruang seni tari SMAN 2 Wonosari. Seperti yang terlihat dalam gambar di bawah ini.



Gambar 20: **Persiapan tata panggung untuk pementasan siklus I**

Persiapan pementasan dilakukan mulai dari pukul 13.00 – 14.55 WIB. Setelah semua persiapan selesai, guru meminta siswa, peneliti, dan teman-teman dari komunitas Titik Lenyap untuk berkumpul. Guru memimpin berdoa dan memberikan sedikit nasihat agar siswa dapat tampil optimal.

(5) Gladi Bersih

Gladi bersih dilakukan sebelum pementasan dimulai. Setelah tata artistik selesai dipersiapkan, guru dan siswa bersiap-siap berdoa, dan meneriakkan yel-yel dari kelas XI Bahasa. Guru berpesan kepada siswa agar tetap bersemangat menghadapi gladi bersih dan pementasan.



Gambar 21: Gladi bersih adegan 4 dalam drama berjudul “HM1L” yang dilakukan oleh siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari

Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... siswa telah siap, guru mengumpulkan siswa untuk berdoa agar gladi bersih ini berjalan lancar. Setelah itu guru memberikan instruksi pada siswa untuk bersiap di posisi masing-masing, guru juga mengingatkan untuk bermain secara optimal, agar hal yang kurang dapat dievaluasi dan diperbaiki untuk pementasan nanti. Siswa bersiap dan melakukan tos bersama, mereka menamai kelompok teater kelas XI Bahasa “Teater Prisadama” singkatan dari “pribumi bahasa smada”. Gladi bersih dilaksanakan pada pukul 15.00 – 15.15 WIB.

(6) Penilaian Pementasan Drama “HM1L” Siklus I

Pementasan drama “HM1L” siklus I dilaksanakan pada pukul 15.45 WIB di ruang seni tari SMAN 2 Wonosari. Sebelum pementasan dimulai, Peneliti memberikan kata pengantar untuk menjelaskan kepentingan pementasan ini kepada penonton, dan mengucapkan terimakasih kepada segala pihak yang telah membantu terwujudnya pementasan drama ini.



Gambar 22: **Pementasan drama “HM1L” siklus I**

Pementasan drama dimulai, peneliti dan guru menyiapkan lembar penilaian untuk menilai ekspresi, penghayatan, gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi siswa saat beradegan di panggung. Berikut ini adalah gambaran suasana pementasan drama “HM1L” hasil tindakan dengan metode *theater game* siklus I.



Gambar 23: **Keseriusan penonton saat melihat pementasan drama “HM1L” siklus I di ruang seni tari SMAN 2 Wonosari**

Guru kolaborator dan peneliti juga mengundang beberapa orang untuk melihat pementasan drama. Guru kolaborator mengajak siswa yang mengikuti ekstrakurikuler teater di sekolah untuk menonton dan mengamati pementasan ini guna didiskusikan bersama. Selain siswa yang mengikuti ekstrakurikuler teater, penonton juga berasal dari kelas XI IPS dan XI IPA. Ada juga guru mata

pelajaran bahasa Jerman sebagai wali kelas XI Bahasa yang berkenan datang untuk menyaksikan penampilan siswa kelas XI Bahasa.

3) Pengamatan

Pada pelaksanaan pembelajaran mementaskan drama dengan menggunakan metode *theater game*, peneliti melakukan pengamatan yang dideskripsikan dalam lembar pengamatan dan catatan lapangan. Hal pokok dari pelaksanaan pengamatan ini adalah tindakan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.

a) Pengamatan Proses Pembelajaran

Peneliti melakukan pengamatan proses pembelajaran menggunakan lembar pengamatan yang difokuskan pada situasi kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal yang diamati dari situasi kegiatan belajar siswa adalah keseriusan, keaktifan, keberanian, konsentrasi, dan keantusiasan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah hasil pengamatan proses pembelajaran selama pelaksanaan siklus I.

Tabel 8. Skor Rata-rata Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Mementaskan Drama Siswa Kelas XI Bahasa pada Siklus I Pertemuan 1-7

| No. | Aspek | Skor Rata-rata Proses Pembelajaran Tiap Pertemuan | | | | | | | Skor Rata-rata Siklus I |
|---------------|--------------|---|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1. | Keseriusan | 2,63 | 2,63 | 2,73 | 2,67 | 2,81 | 3,00 | 3,04 | 2,79 |
| 2. | Keaktifan | 2,79 | 2,83 | 2,88 | 2,95 | 2,92 | 2,85 | 2,77 | 2,86 |
| 3. | Keberanian | 2,88 | 2,88 | 2,96 | 3,19 | 3,15 | 3,23 | 3,00 | 3,04 |
| 4. | Konsentrasi | 2,58 | 2,79 | 2,92 | 2,95 | 3,00 | 2,85 | 3,04 | 2,88 |
| 5. | Keantusiasan | 2,54 | 2,54 | 2,69 | 2,76 | 2,92 | 2,96 | 3,12 | 2,79 |
| Jumlah | | 13,42 | 13,67 | 14,19 | 14,52 | 14,81 | 14,88 | 14,96 | 14,35 |

Berdasarkan tabel di atas, dalam proses pembelajaran drama dengan menggunakan metode *theater game* pada siklus I dari pertemuan 1 hingga 7 mengalami peningkatan yang teratur. Siswa mulai tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran drama mulai dari pertemuan 1 dan terus meningkat pada setiap pertemuan. Akan tetapi seperti yang terlihat dalam tabel di atas, pada pertemuan ke-6 aspek keaktifan siswa mengalami penurunan. Pada pertemuan ke-5 skor rata-rata aspek keaktifan adalah 2,92, sedangkan pada pertemuan ke-6 skor rata-ratanya adalah 2,85. Jadi, penurunan skor pada pertemuan ke-6 sebanyak 0,07.

Selain pada aspek keaktifan, siswa juga mengalami penurunan pada aspek konsentrasi. Pada pertemuan ke-5, rata-rata skor pada aspek konsentrasi adalah 3,00. Pada pertemuan ke-6 aspek rata-rata aspek konsentrasi turun menjadi 2,85. Hal tersebut berarti aspek konsentrasi mengalami penurunan sebesar 0,05. Hal tersebut terjadi karena siswa merasa lelah saat proses pembelajaran drama pertemuan ke-6 yang dilaksanakan setelah pulang sekolah. Pada hari Jumat 2 November 2012, pada jam terakhir siswa mengerjakan ulangan mata pelajaran matematika. Hal tersebut mempengaruhi semangat siswa dalam pembelajaran drama yang dilakukan setelah pulang sekolah.

Tabel 9. Peningkatan Skor Rata-rata Proses Pembelajaran Drama Pratindakan dan Siklus I

| No. | Aspek | Pratindakan | Siklus I | Peningkatan |
|---------------|--------------|--------------------|-----------------|--------------------|
| 1. | Keseriusan | 2,04 | 2,79 | 0,75 |
| 2. | Keaktifan | 1,63 | 2,86 | 1,23 |
| 3. | Keberanian | 1,71 | 3,04 | 1,33 |
| 4. | Konsentrasi | 1,83 | 2,88 | 1,05 |
| 5. | Keantusiasan | 1,88 | 2,79 | 0,91 |
| Jumlah | | 9,08 | 14,35 | 5,27 |
| Nilai | | 45,40 | 71,75 | 26,35 |

b) Pengamatan Hasil Pembelajaran

Hasil pembelajaran drama yang diamati berupa pementasan drama yang berjudul “HM1L” yang dilakukan oleh ke-26 siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari. Pementasan drama “HM1L” tersebut dilaksanakan pada hari Sabtu, 3 November 2012, pukul 15.30 WIB. Pada kegiatan tersebut, guru dan peneliti menggunakan lembar penilaian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Aspek yang dinilai adalah, mimik (ekspresi dan penghayatan), plastik (gerak dan sikap), dan diksi (intonasi dan artikulasi). Setelah guru kolaborator dan Peneliti masing-masing menilai, kemudian mengadakan diskusi untuk menyatukan penilaian tersebut. Hasil akhir penilaian pada kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama “HMIL” Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari pada Siklus I

| No | Siswa | Skor | | | | | | Jumlah | Nilai |
|------------------|-------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|----------------|
| | | Ekspresi | Penghayatan | Gerak | Sikap | Intonasi | Artikulasi | | |
| 1. | S1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 2 | S2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 3 | S3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 4 | S4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 5 | S5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 6 | S6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 7 | S7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 8 | S8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 9 | S9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 10 | S10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 19 | 63,33 |
| 11 | S11 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 17 | 56,67 |
| 12 | S12 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 17 | 56,67 |
| 13 | S13 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 16 | 53,33 |
| 14 | S14 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 15 | S15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 16 | S16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 17 | S17 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 17 | 56,67 |
| 18 | S18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 19 | S19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 21 | 70,00 |
| 20 | S20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 19 | 63,33 |
| 21 | S21 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 22 | S22 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 23 | S23 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 17 | 56,67 |
| 24 | S24 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| 25 | S25 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 21 | 70,00 |
| 26 | S26 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 60,00 |
| Jumlah | | 81 | 74 | 78 | 79 | 78 | 80 | 470 | 1566,67 |
| Rata-rata | | 3,12 | 2,85 | 3,00 | 3,04 | 3,00 | 3,08 | 18,08 | 60,26 |
| Skor Mak. | | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel di atas, telah diperoleh data nilai siswa dalam mementaskan drama “HM1L” pada siklus I. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek adalah 60,26. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa tersebut masih belum memenuhi target yang diinginkan karena masih di bawah kriteria keberhasilan penelitian yaitu lebih dari atau sama dengan 75. Maka dari itu, masih harus diadakan upaya lagi pada siklus II.

Tabel 11. Skor Rata-rata Tiap Aspek Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama “HM1L” Siswa XI Bahasa SMAN 2 Wonosari pada Siklus I

| No. | Aspek | | Skor | Skor Maks. |
|--------|---------|-------------|-------|------------|
| 1. | Mimik | Ekspresi | 3,12 | 5 |
| | | Penghayatan | 2,85 | 5 |
| 2. | Plastik | Gerak | 3,00 | 5 |
| | | Sikap | 3,04 | 5 |
| 3. | Diksi | Intonasi | 3,00 | 5 |
| | | Artikulasi | 3,08 | 5 |
| Jumlah | | | 18,08 | 30 |
| Nilai | | | 60,26 | 100 |

Berdasarkan tabel di atas, perbedaan skor pada setiap aspek tidak terlalu banyak. Hampir semua aspek mencapai angka 3, kecuali pada aspek penghayatan yang mendapat skor 2,85. Skor pada aspek penghayatan tersebut adalah skor terendah dibandingkan dengan perolehan skor rata-rata keempat aspek yang lain. Hal ini terjadi karena sebagian besar siswa masih belum terlihat nyaman dan menghayati peran yang mereka mainkan. Selain itu, skor terendah kedua ada pada aspek gerak dan intonasi yaitu 3,00. Pada aspek gerak, siswa sering berhenti pada posisi yang tidak nyaman untuk dilihat dari pandangan penonton. Hal tersebut mengakibatkan komposisi di atas panggung (blocking) menjadi tidak seimbang.

Pada aspek intonasi, rata-rata siswa juga mendapatkan skor 3,00. Siswa masih belum bisa menerapkan unsur jeda dalam intonasi dialog dengan baik. Ketika berdialog ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan nada dan jeda di dalam pemenggalan dan penegasan kata dalam kalimat dialognya. Meskipun demikian, pada aspek artikulasi, sebagian besar siswa sudah mampu mengucapkan dialog dengan bunyi vokal dan konsonan yang jelas. Oleh karena itu skor pada aspek artikulasi adalah 3,08. Pencapaian skor pada aspek artikulasi merupakan skor tertinggi pada siklus I ini.

4) Refleksi

Pada akhir siklus I, peneliti dan guru kolaborator mengevaluasi tindakan yang dilaksanakan pada setiap pertemuan selama siklus I. Evaluasi bertujuan untuk mencari hal-hal positif dan negatif yang terjadi selama pelaksanaan siklus I. Hal-hal positif akan tetap dipertahankan untuk melakukan tindakan pada siklus II, sedangkan hal-hal negatif akan diperbaiki dan akan menjadi acuan untuk pelaksanaan tindakan siklus II. Berikut ini hal-hal positif dan negatif dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I.

a) Positif

- (1) Peran guru lebih cenderung sebagai motivator dan fasilitator siswa dalam pembelajaran mementaskan drama.
- (2) Guru lebih memahami kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari.
- (3) Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran mementaskan drama.

- (4) Siswa menghargai proses pembelajaran atau latihan yang harus dilakukan sebelum mementaskan drama.
- (5) Siswa mendapat kesempatan untuk lebih menjalin keakraban dengan guru dan siswa lain.
- (6) Siswa mendapatkan kesempatan untuk menunjukkan potensi (berbicara, akting, dan gerak) dalam diri yang selama ini belum terlihat.
- (7) Siswa mempunyai semangat belajar yang tinggi tentang pementasan drama.
- (8) Siswa kelas XI Bahasa mempunyai rasa percaya diri untuk menunjukkan potensi dalam mementaskan drama kepada siswa kelas lain dan beberapa guru yang sering meremehkan mereka.

b) Negatif

- (1) Siswa masih kurang memperhatikan *blocking* di panggung.
- (2) Pemeran tokoh “bos Punk” masih belum percaya diri saat berdialog dengan bahasa *gibberish*.
- (3) Pemeran anak Punk belum menghayati ekspresi sebagai anak punk.
- (4) Pemeran orang lorong masih belum maksimal menggerakkan tubuh sesuai dengan kebutuhan akting.
- (5) Pemeran ayah dan ibu belum menghayati perannya sebagai orang tua.
- (6) Pemeran Sisi masih sering kehilangan kepercayaan diri saat berdialog.
- (7) Pemeran kaum Modis belum menunjukkan ekspresi yang maksimal untuk menjadi sekelompok anak modis yang selalu *up to date*.
- (8) Pemeran Orang Lorong masih kaku dan datar saat berdialog dan memainkan adegan.

b. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Siklus II dilaksanakan selama 6 kali pertemuan mulai hari Senin, 5 November 2012 sampai hari Minggu, 11 November 2012.

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, rencana tindakan siklus II adalah sebagai berikut.

- a) Koordinasi dengan guru kolaborator sebelum pelaksanaan siklus II.
- b) Persiapan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus II.
- c) Persiapan alat pengumpul data penelitian, seperti catatan lapangan, lembar pengamatan, kamera foto dan angket pascatindakan.
- d) Persiapan peralatan yang diperlukan dalam proses pembelajaran (bola elastis untuk permainan hitung bola).

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan Pertama (Senin, 5 November 2012, pukul 07.30 – 08.30 WIB)

(1) Diskusi

Pada pertemuan pertama siklus II ini, guru membuka pelajaran dengan mengajak siswa untuk menonton video rekaman hasil pementasan drama “HM1L” siklus I. Rekaman video tersebut ditayangkan di layar LCD di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari selama kurang lebih 17 menit. Setelah video tersebut selesai ditayangkan, guru membuka kesempatan bagi siswa untuk mendiskusikan apa saja kekurangan yang ada dalam pementasan tersebut. Siswa mulai ramai memberikan pendapat. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan

pendapatnya satu persatu. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... S10 menyampaikan bahwa ia masih bingung saat memerankan tokoh Punk Melankolis. Ia ingin bergerak bebas, mengeksplorasi panggung, dan melontarkan guyonan yang ada di kepalanya, akan tetapi jika eksplorasi yang ia lakukan tidak mendapat respon dari kaum Punk yang lain, ia akan terlihat “garing” dan seperti pentas sendiri. Oleh karena itu, k/waktu pentas siklus I kemarin, ia terlihat bingung dan canggung. Guru mendengarkan pendapat dari S10. Kemudian guru langsung memberikan tanggapan. Guru membenarkan pendapat S10. Guru menyampaikan bahwa dalam adegan 3, bukan hanya Punk Melankolis yang bermain, akan tetapi semua kamu Punk dan Sisi. Memang tokoh Punk Melankolis mendapat lebih banyak dialog, tetapi hal itu bukan berarti hanya PM yang bermain dalam adegan tersebut. Dialog PM dengan Sisi atau PM dengan Ji-Punk juga memerlukan respon dari kaum Punk yang lain. Begitu pula ketika PM melontarkan guyonan yang ternyata tidak lucu, maka kaum Punk yang lain boleh saja mencelanya, misal “eh, kamu barusan ngelucu ya?”, (siswa tertawa), guru melanjutkan bicaranya, “nah, dengan begitu kan suasana tidak menjadi “garing” seperti yang dikatakan S10 tadi”. Guru melanjutkan pembicaraannya, “Berimprovisasi dalam pementasan drama HM1L adegan 3 itu sangat diperbolehkan. Akan tetapi improvisasi juga perlu direspon, itulah yang namanya hukum aksi-reaksi dalam pementasan drama”.

S19 menyatakan bahwa ia masih kesulitan menghayati peran sebagai Sisi. Ia bingung bagaimana menyampaikan emosi sedihnya kepada penonton. Guru menanggapi pernyataan S19, “mungkin bisa dicoba dengan menambahkan penggalan puisi pada pergantian adegan 2 menuju adegan 3.

Kemudian S6 menyampaikan kesulitannya memerankan kaum modis. Dalam adegan 3 ketika kaum modis datang, guru sebagai sutradara ingin kaum modis menari Gangnam Style, tetapi beberapa siswa yang berperan sebagai kaum modis kurang percaya diri ketika menari Gangnam. Pada akhirnya, hasil pementasan siklus I kemarin kurang bagus. Guru terus meyakinkan bahwa mereka bisa, hanya saja masih kurang yakin bahwa mereka bisa. Diskusi berlangsung selama 15 menit.

(2) Pemanasan

Setelah menjalani sesi diskusi, guru mempersilakan siswa untuk memulai pemanasan dengan permainan tunjuk nama ganti posisi. Permainan ini berlangsung lancar, karena siswa telah paham aturan mainnya. Kegiatan ini berlangsung selama 10 menit.

(3) Latihan Inti

(a) Latihan Konsentrasi

Latihan konsentrasi pada kali ini dilakukan dengan permainan cermin dan lingkaran alfabet. Pada pertemuan kali ini, siswa memainkan kedua permainan tersebut tanpa bimbingan guru. Guru hanya mengamati dan memberikan instruksi untuk menambah tempo permainan atau mengakhirinya.

(b) Latihan Imajinasi

Pada pertemuan pertama siklus II ini latihan imajinasi dilakukan dengan permainan *moving picture*. Guru menunjuk para pemeran adegan 3 untuk memainkan permainan ini. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... siswa yang berperan dalam adegan 3 maju ke depan. Ada pemeran Sisi, kaum Punk (8 siswa), dan kaum Modis (8 siswa). Guru memberikan tema “perkelahian antara kaum Punk dengan kaum Modis dalam rangka memperebutkan Sisi”. Siswa harus membentuk gambar sesuai tema yang diberikan oleh guru. Guru menginstruksi “mulai!”, kemudian Sisi maju terlebih dahulu, berpose ketakutan. Disusul oleh kaum Punk, kemudian kaum Modis. Komposisi gambar yang dibentuk oleh kaum Modis masih belum seimbang. S7 berposisi di depan dan berdiri, padahal badannya besar, sehingga menutupi S11 dan S22 yang berada di belakangnya. Sedangkan komposisi gambar yang dibuat oleh kaum Punk terlihat lebih dinamis. Ada yang tengkurap di depan karena ditendang oleh kaum Modis, ada yang jongkok sambil memegang kepala, dan yang di belakang ada berdiri sambil mengangkat kedua tangannya. Sehingga tidak menutupi satu sama lain. Guru mengintruksi “ganti!”. Siswa pun mengganti komposisi gambar masih dengan tema yang sama.

(4) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan

ke-4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

b) Pertemuan Kedua (Senin, 5 November 2012, pukul 13.30 – 15.00 WIB)

Guru dan peneliti sepakat untuk menambah 3 adegan dengan dialog improvisasi dalam naskah drama HM1L. Hal tersebut dilakukan karena melihat potensi siswa dalam menciptakan dialog improvisasi dengan campuran bahasa Jawa. Tambahan adegan tersebut disisipkan di antara adegan 4 dan 5. Pada adegan 4, setelah orang lorong selesai melakukan ritual persembahan untuk kesembuhan Sisi, disisipi adegan di markas kaum Punk. Adegan 5 di markas kaum Punk, Bos Punk marah-marah gara-gara Punk Melankolis tidak berani melawan Mudil dari kaum Modis, kaum punk jadi kehilangan Sisi yang diharapkan dapat menjadi anggota baru kelompok Punk. Punk melankolis memohon maaf dari Bos, lalu tiba-tiba telepon genggamnya berbunyi, ada laporan dari pasukan Punk yang lain tentang keberadaan Sisi. Kaum Punk langsung bergegas mengikuti Punk Melankolis menuju tempat dimana Sisi berada.

Adegan 6 terjadi di markas kaum Modis. Sama seperti yang terjadi dengan kaum Punk, kaum Modis saling menyalahkan satu sama lain karena kehilangan Sisi yang diharapkan bisa masuk dalam kelompok Modis. Kaum Modis perempuan bertengkar, sedangkan yang laki-laki kewalahan untuk melerai. Pada akhirnya mereka sepakat untuk melakukan ritual ala Modis. Setelah beberapa kali tidak kompak, akhirnya mereka menunjuk arah yang sama secara bersamaan. Dengan penuh semangat mereka berlari ke arah yang ditunjuk.

Adegan 7 terjadi di markas orang lorong. Mereka telah selesai melakukan ritual persembahan kepada Gusti. Sisi telah membaik, dia merasa tenang. Setelah berdialog serius dan bertema kepasrahan terhadap Tuhan, Sisi merasa bahwa kematiannya semakin dekat. Dia ikhlas menghadapi kematian yang akan menjemputnya. Pada saat yang bersamaan, muncullah kaum Punk dan Modis dari arah berlawanan. Mereka hanya bisa terdiam melihat Sisi meregang nyawa.

Adegan 8 atau adegan terakhir terjadi di rumah Sisi. Ketika ayah sedang asik menonton televisi, tiba-tiba ibu berteriak histeris. Ibu memberitahukan bahwa dia mendapat kabar kematian Sisi. Ibu merasa menyesal karena tidak bisa menjaga Sisi dengan baik. Ibu tidak bisa membesarkan hati anaknya ketika ia sedang dilanda masalah akibat ketidakpeduliannya. Ayah yang tadinya tertawa-tawa, berangsur diam, dan merasakan sedih yang mendalam. Meratapi kesalahan dan kekalahan mereka sebagai orang tua yang gagal.

Guru memberitahukan tambahan adegan tersebut kepada siswa. Siswa menyambutnya dengan senang hati karena guru memberikan kebebasan dialog pada adegan tambahan tersebut. Guru hanya memberikan alur inti dalam setiap adegan tambahan tersebut. untuk detail dialognya, guru memberikan kebebasan berimajinasi dan berekspresi kepada siswa.

(1) Pemanasan

Guru dan siswa melakukan tahap pemanasan dengan memainkan permainan hitung bola. Target lemparan bola pada permainan kali ini dinaikkan menjadi 30 hitungan. Hal tersebut dilakukan untuk melihat sejauh mana kekompakan siswa kelas XI Bahasa setelah menjalani proses latihan selama lebih

dari 7 kali pertemuan. Setelah 3 kali gagal, pada putaran keempat siswa dan guru kolaborator akhirnya mampu mencapai target hitungan tersebut. Pemanasan ditutup dengan tepuk tangan meriah. Permainan ini berlangsung selama 7 menit.

(2) Latihan Inti

(a) Latihan Konsentrasi

Latihan konsentrasi kali ini adalah permainan lingkaran alfabet, abjad terakhir, dan lingkaran huruf vokal. Permainan lingkaran huruf vokal adalah variasi dari permainan lingkaran alfabet. Akan tetapi dalam lingkaran huruf vokal ini, huruf yang diucapkan hanya huruf vokal saja yaitu A, I, U, E, O. Siswa mengucapkannya sambil menunjuk teman yang lain, begitu seterusnya hingga semua siswa mendapatkan kesempatan untuk menunjuk dan ditunjuk. Ketiga permainan ini berlangsung selama 13 menit.

(b) Latihan *Basic Acting*

Permainan pada latihan *basic acting* kali ini adalah *status change*. Permainan ini difokuskan untuk melatih penghayatan dan improvisasi dari S25 yang berperan sebagai ayah, dan S8 yang berperan sebagai ibu. Hal tersebut dilakukan guru, agar kedua siswa tersebut lebih terbiasa dengan dialog dalam adegan 2. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... S25 dan S8 maju ke depan. Guru memberikan tema “ketidakebecusan orang tua dalam menjaga anaknya” sebagai bahan dialog mereka. Guru menunjuk S8 (ibu) untuk memulai dialog terlebih dahulu sebagai tokoh yang berstatus tinggi, dan S25 (ayah) menjadi tokoh berstatus rendah.

Ibu : “ayah tau, sekarang anak kita hamil! Saiki isomu ngopo Yah?!”

Ayah : “sabar Bu, ini namanya cobaan”

Ibu : “isomu yo mung ngomong nek iki cobaan! Ini akibatnya kalo kamu sebagai ayahnya tidak becus mengurus anak kita!”

(guru menghentikan penghapus papan tulis ke meja, dan berbunyi “brak!” itu sebagai tanda bahwa pemain harus berganti status)

Ayah : “apa kamu bilang Bu?! Aku ora becus ngurus anak?! Lha peranmu neng rumah tangga kita ki opo?! Sebagai Ibu toh? Kok iso-isone nyalahke aku!”

Ibu : (dengan nada rendah) “aku paham Yah, kita harus menjadi orang tua yang baik buat anak kita, tidak hanya sibuk dengan kepentingan kita masing-masing”.

Ayah : (dengan nada tinggi) “kuwi kowe paham! Kok iso-isone nyalahke aku!”

(guru menghentikan penghapus papan tulis ke meja lagi, status pemain pun berganti lagi)

Ibu : (dengan nada tinggi) “kon ora nyalahke kowe kepiye toh Yah?! Kowe selalu sibuk karo urusanmu! Pulang larut malam! Gak pernah punya waktu buat anak, buat aku!”

Ayah : “aku pul....” (ibu langsung memotong pembicaraan ayah)

Ibu : “aku pulang malem karena nyari duit” (ibu menirukan logat ayah sambil mengejek) “itu kan yang mau kamu omongin?!”

Ayah : (diam dan tertunduk)

Dan seterusnya, hingga guru mengakhiri permainan tersebut dengan instruksi “stop”. Semua siswa bertepuk tangan.

Dalam permainan *status change* tersebut, S8 mulai percaya diri dan mengeluarkan ekspresi yang lebih baik dari pementasan siklus I. Emosi yang dirasakannya sebagai ibu yang menuntut tanggung jawab ayah dalam mengurus anaknya, dapat tersampaikan dari dialog dan ekspresi wajah dan tubuhnya. Permainan ini berlangsung selama 10 menit.

(3) Latihan Adegan Tambahan dalam Naskah Drama HM1L

Pertama-tama guru mencoba adegan 5 yang terjadi di markas kaum Punk. Guru memberikan alur inti adegan tersebut. Penggarapan adegan ini mendapat banyak respon dari siswa yang berperan sebagai kaum Punk itu sendiri. Guru menampung semua pendapat siswa dan memilih ide yang sesuai untuk kebutuhan adegan ini.

Penggarapan adegan 6 juga tidak mengalami banyak kesulitan. Pemeran kaum Modis yang biasanya tidak kompak, kali ini terlihat kompak dalam memberikan ide untuk adegan 6 ini. Guru memberikan alur inti adegan tersebut, lalu membimbing siswa untuk menciptakan dialog utama yang harus ada dalam adegan ini. Ide gerakan untuk melakukan ritual ala Modis muncul dari S24 yang pada beberapa kali pertemuan sebelumnya terlihat pendiam.

Latihan adegan 7 dilakukan seperti yang telah dilakukan pada pementasan siklus I. Adegan ini adalah adegan dimana Orang Lorong menemani Sisi untuk mendapatkan ketenangan hati. Mendengarkan pernyataan terakhir Sisi sebelum ia menghadapi kematiannya. Dilanjutkan dengan kemunculan kaum Punk dan Modis di markas Orang Lorong yang hanya bisa menyaksikan Sisi meregang nyawa.

(4) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

c) Pertemuan Ketiga (Rabu, 7 November 2012, pukul 10.15 – 11.45 WIB)

Pada pertemuan ketiga ini, guru kolaborator dan peneliti telah menyetujui desain poster yang akan ditempel di SMAN 2 Wonosari sebagai pemberitahuan

kepada guru dan siswa yang lain. Siswa melihat desain poster yang dibawa dan menyetujui poster yang telah dicetak oleh peneliti. Siswa bersedia untuk menempelnya di lingkungan sekolah, agar pada saat mereka pentas, ada banyak penonton yang datang melihat.



Gambar 24: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang melihat poster pementasan drama “HM1L”

(1) Pemanasan

Permainan yang dilakukan dalam tahap pemanasan adalah permainan bang-bing-bong. Permainan ini adalah permainan yang paling disukai oleh siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari. Karena dalam permainan ini, siswa dapat memainkan tempo permainan untuk mengalahkan temannya dan menjadi pemenang.

(2) Latihan Inti

(a) Latihan Konsentrasi

Permainan *follow the leader expression* dilakukan dalam tahap latihan konsentrasi kali ini. Guru menunjuk kaum modis untuk memainkan permainan ini. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

... pemeran kaum Modis maju. Ada S7, S6, S22, S16, S13, S24, S11, dan S17. Guru memberikan instruksi pada mereka berdelapan untuk membuat ekspresi senang, gembira, hura-hura yang menggambarkan kehidupan kaum modis. Guru menunjuk S24 menjadi *leader*. S24 maju dan yang lain berbaris di belakangnya. Guru berkata, “mulailah dengan gerakan dan ekspresi muka dengan pelan”. S24 memulainya dengan membuka mulut lebar dan memelototkan mata, membuka kedua tangannya, dan menggerakkan kakinya ke samping kanan-kiri. Lalu guru menyuruhnya untuk mempercepat gerakannya. S24 melanjutkan dengan menari ala Gangnam Style dengan ekspresi muka gembira (tertawa lebar). Pemeran kaum modis yang lain menirukan dengan berusaha semirip mungkin dengan ekspresi S24.

...

Dalam permainan ini, siswa lebih mengeluarkan kemampuannya dalam berekspresi saat menari *gangnam style*. Ada kemajuan yang bisa digunakan dalam adegan 3 saat kaum Modis datang dengan menari *gangnam style*. Ekspresi yang dibutuhkan adalah ekspresi hura-hura dan gembira.

(b) Latihan Imajinasi

Siswa dilatih imajinasinya dengan permainan puisi *Gibberish*. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bebas mencoba memainkan puisi *Gibberish*. Permainan ini bukan hanya untuk pemeran tokoh bos Punk yang hanya bisa berdialog dengan bahasa *Gibberish*, akan tetapi untuk semua siswa yang ingin mencoba. Guru memberikan kesempatan bagi siswa lain untuk berimajinasi dan memberikan aksen bahasa *Gibberish* lain yang lebih menarik untuk digunakan dalam dialog tokoh bos Punk.



Gambar 25: S21 (kiri) dan S4 (kanan) memainkan permainan puisi *Gibberish* dengan tema “kenakalan remaja”

S21 dan S4 memainkan puisi *Gibberish* dengan tema “kenakalan remaja”. Ada hal baru yang ditawarkan oleh S21. S21 memberikan variasi bahasa *Gibberis* dengan penggunaan akhiran “os” pada setiap kata yang ia ucapkan. Contohnya seperti, “kologos romojos sorotos onos”. Kemudian S4 mengartikan bait puisi *Gibberish* tersebut dengan “kenakalan remaja saat ini”. S21 meneruskan deklamasinya dengan berkata, “korogotos mronggos gosgos”. Lalu di luar dugaan, S4 mengartikan bait tersebut dengan “karya Karyo tonggos”. Guru terlihat senang melihat kemajuan yang dilakukan siswa dalam berimajinasi. Imajinasi S21 dalam berpuisi *Gibberish* dapat menjadi alternatif lain bagi pemeran tokoh Bos Punk dalam berdialog. Meskipun imajinasi berbahasa *Gibberish* dan mengartikannya dalam bahasa Indonesia S21 dan S4 bagus, ekspresi dan penghayatan mereka saat berpuisi belum terlihat.



Gambar 26: Keseriusan siswa kelas XI Bahasa saat memperhatikan S4 dan S21 memainkan permainan puisi *Gibberish*

(c) Latihan *Basic Acting*

Pada latihan *basic acting* kali ini, siswa memainkan permainan *three ways conversation*. Ada tiga siswa yang bersedia maju memainkan permainan ini, yaitu S3, S10, dan S7. Guru memberikan tema “sekolah” sebagai bahan pertanyaan S7 kepada S10, dan tema “kesenian Gunungkidul” sebagai bahan pertanyaan S3 kepada S10.



Gambar 27: S3 (kiri), S10 (tengah), dan S7 (kanan) sedang memainkan permainan *three ways conversation* dengan tema “sekolah” dan “kesenian Gunungkidul”

(3) Latihan adegan 1-8 dalam Naskah Drama HM1L

Guru menerapkan pola latihan adegan *Cut to Cut* untuk latihan adegan 1-8 ini. Siswa mempraktikkan adegan dengan sungguh-sungguh. Pada adegan 1, guru

sedikit merubah alurnya. Urutan masuk panggung pada adegan 1 yang baru adalah sebagai berikut. Kaum Punk masuk dari kiri panggung satu persatu dengan motivasi masing-masing, kaum Modis masuk dari kanan panggung satu persatu dengan ciri khas masing-masing, lalu dari kiri panggung muncul 4 perempuan kaum Modis yang mundur dengan ketakutan karena dikejar oleh kaum Punk, baru kemudian muncullah Sisi dengan muka muram, gelisah, membawa boneka kesayangannya. Ia berjalan pelan ke tengah panggung, menatap ke depan dengan tatapan kosong, dan perlahan terduduk.

Latihan adegan 2, 3, dan 4 berjalan lancar. Kemudian dilanjutkan dengan latihan adegan tambahan yaitu adegan 5,6, dan 7. Siswa tidak menemui banyak kesulitan. Dalam latihan adegan tambahan ini, siswa terlihat sangat bersemangat dan menikmati aktingnya. Ada beberapa kemajuan yang terlihat dari beberapa siswa. Contohnya kemajuan yang ditunjukkan oleh S10 (Punk Melankolis) yang makin banyak memunculkan ide lucu untuk berimprovisasi, S20 (Punk Jambu) yang berani berekspresi marah saat kaum Modis datang, dan kekompakan kaum Punk itu sendiri saat masuk panggung dan memberikan respon pada improvisasi yang muncul. Guru memberikan pujian atas kemajuan yang mereka tunjukkan pada pertemuan kali ini.

Pada adegan 8, pemeran ayah dan ibu juga mulai memunculkan ikatan batin yang mendukung akting mereka berdua. Pemuatan emosi pada dialog yang mereka sampaikan sudah sesuai dengan kebutuhan adegan dan tokoh yang mereka perankan. S25 yang berperan sebagai ayah telah menampakkan sikap sebagai seorang ayah yang merasagagal mendidik anak. S8 yang berperan sebagai ibu

mampu memunculkan ekspresi sedih yang menyakitkan saat ditinggal mati anaknya. Guru mengingatkan siswa untuk mempertahankan kualitas permainan mereka untuk ditampilkan pada pementasan siklus II.

(4) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

d) Pertemuan Keempat (Rabu, 7 November 2012, pukul 13.30 – 15.00 WIB)

(1) Pemanasan

Pemanasan pada pertemuan keempat ini adalah permainan hitung bola. Guru meningkatkan target hitung lemparan bola menjadi 35 hitungan. Kali ini, siswa dapat mencapai target tersebut hanya dengan mengalami 1 kali kegagalan. Karena pada percobaan kedua, target tersebut dapat terpenuhi. Hal ini membuktikan bahwa kekompakan siswa kelas XI Bahasa semakin terjalin dengan baik.

(2) Latihan Inti

(a) Latihan Konsentrasi

Lingkaran alfabet menjadi permainan untuk melatih konsentrasi siswa sekaligus vokal siswa agar bagus saat berdialog. Guru memberikan waktu 7 menit kepada siswa untuk memainkan permainan ini. Guru tidak lagi membimbing dengan detail, karena siswa sudah paham dengan aturan permainannya. Guru mempersiapkan diri untuk latihan adegan.

(3) Latihan Adegan 1-8 dalam Naskah Drama HM1L

Latihan adegan kali ini, dimulai dengan latihan adegan 1-8 tanpa disela oleh guru sebagai sutradara. Guru melihat apa saja kekurangan yang masih ada dalam permainan siswa. Ada beberapa siswa yang lupa *blocking* atau komposisi di atas panggung yang telah disepakati pada pertemuan sebelumnya, sehingga mengganggu jalannya adegan tersebut. Selain itu, kaum Modis masih belum kompak saat menarikan tarian *gangnam style* pada adegan 3.

Setelah adegan 1-8 selesai dipraktikkan, guru mengumpulkan siswa untuk melakukan evaluasi kekurangan apa saja yang ada pada latihan yang baru saja dilakukan. Guru dan siswa mendiskusikan kekurangan, ada sebagian siswa yang langsung memahami maksud guru, tetapi ada pula yang belum bisa menangkap maksud dari guru. guru terus memberikan pengertian dan penjelasan kepada siswa. guru juga mempraktikkan hal dapat memperbaiki kekurangan yang dilakukan siswa. Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Setelah evaluasi selesai, siswa dipersilakan istirahat selama 5 menit sebelum mengulangi latihan adegan dari awal .

(4) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

e) Pertemuan Kelima (Sabtu, 10 November 2012, pukul 13.30 – 15.30 WIB)

(1) Pemanasan

Pemanasan pada pertemuan kelima kali ini adalah permainan bang-bing-bong. Siswa sudah sangat hafal dengan aturan main permainan ini. Maka guru memberikan waktu 7 menit kepada siswa untuk memainkan permainan bang-bing-bong tanpa bimbingan dari guru. guru hanya memperhatikan jalannya permainan tersebut.



Gambar 28: Siswa kelas XI Bahasa sedang memainkan permainan bang-bing-bong

(2) Latihan Inti

(a) Latihan Konsentrasi

Untuk mempersiapkan konsentrasi dan vokal siswa sebelum mementaskan drama, siswa memainkan latihan konsentrasi dengan permainan lingkaran alfabet dan lingkaran huruf vokal. Latihan lingkaran alfabet dilakukan selama 5 menit, dan latihan lingkaran huruf vokal dilakukan selama 5 menit.

(3) Latihan Adegan 1-8 dalam Naskah Drama HM1L

Guru memberikan arahan kepada siswa untuk percaya diri saat memerankan tokoh di panggung. Setelah itu, siswa bersiap-siap untuk melakukan latihan adegan dari awal. Jika ada kesalahan selama proses latihan adegan berlangsung, pemain harus mengabaikannya dan sebisa mungkin harus bisa melanjutkan pementasan hingga akhir. Latihan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kesiapan siswa untuk mementaskan drama.

Pementasan drama HM1L pada latihan ini berdurasi kurang lebih 20 menit. Setelah latihan selesai, guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang kekurangan dalam percobaan pentas tersebut. Hal yang masih kurang adalah ekspresi siswa, intonasi dalam berdialog, dan ada beberapa atikulasi yang kurang jelas.

(4) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke

4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

f) Pertemuan Keenam (Minggu, 11 November 2012, pukul 07.30–12.00 WIB)

(1) Pemanasan

Sebelum siswa dipersilakan untuk melakukan persiapan pentas seperti tata rias, kostum, dan tata rambut, terlebih dahulu guru mengajak siswa untuk mempersiapkan pikiran dan tubuh mereka agar siap melakukan pementasan drama pada hari ini. Siswa melakukan pemanasan dengan permainan bang-bing-bong. Permainan ini dilakukan selama 10 menit.

(2) Latihan Inti

(a) Latihan Konsentrasi

Sama seperti pertemuan sebelumnya yaitu pertemuan keenam, guru menggunakan permainan lingkaran alfabet dan variasinya yaitu lingkarang huruf vokal untuk melatih konsentrasi siswa sebelum pementasan. Kegiatan ini berlangsung selama 10 menit.

(3) Pendinginan

Tahap terakhir dalam metode *theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke

4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

(4) Persiapan Gladi Bersih dan Pementasan Drama “HM1L”

Setelah persiapan tubuh dan konsentrasi, siswa melakukan persiapan tata rias, rambut, dan kostum. Pada persiapan ini, guru kolaborator tidak dapat mendampingi karena ada urusan keluarga mendadak. Oleh karena itu, untuk persiapan tata artistik pementasan, guru kolaborator mempercayakannya kepada Peneliti dan teman-teman dari komunitas Titik Lenyap. Guru akan berada di tempat pementasan untuk memimpin berdoa dan menilai siswa pada pukul 11.00 WIB. Persiapan pementasan ini dilakukan mulai dari pukul 07.30 – 10.30 WIB. Berikut ini adalah suasana persiapan pementasan siklus II.



Gambar 29: Persiapan tata panggung pementasan drama HM1L siklus II di ruang ava SMAN 2 Wonosari

Saat siswa mempersiapkan tata rias, rambut, dan kostum, tim artistik panggung dari komunitas Titik Lenyap mempersiapkan tata panggung. Mereka mempersiapkan tata lampu, *setting*, dan properti yang dibutuhkan dalam adegan drama berjudul “HM1L”.



Gambar 30: **Persiapan tata rias pementasan drama HM1L siklus II**

Peneliti dibantu rekan dari komunitas Titik Lenyap dalam mempersiapkan tata rias, rambut dan kostum untuk pemain. Sebagian siswa berani mencoba merias diri sendiri meski hanya sekedar mengoleskan alas bedak dan menggunakan bedak pada wajahnya. Hal tersebut sangat membantu Peneliti yang harus merias 26 siswa kelas Bahasa yang tampil.

(5) Gladi Bersih

Pada pukul 10.15 WIB, semua persiapan artistik telah selesai. Siswa, Peneliti, dan tim artistik dari komunitas Titik Lenyap berkumpul untuk melakukan doa bersama. Guru kolaborator belum datang karena masih ada kepentingan keluarga. Oleh karena itu, kegiatan gladi bersih dilakukan sendiri oleh siswa. Rekan-rekan dari komunitas Titik Lenyap memperhatikan sekaligus mencoba lampu yang telah dipasang. Peneliti mengamati jalannya kegiatan gladi bersih tersebut dengan mencatat beberapa kekurangan yang masih tampak.



Gambar 31: Gladi bersih adegan 2 sebelum pementasan drama “HM1L” yang dilakukan oleh siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari

Setelah gladi bersih dilakukan kurang lebih selama 20 menit, siswa, Peneliti, dan tim artistik berkumpul untuk membahas kekurangan yang masih ada dalam gladi bersih yang telah dilakukan. Kekurangan tersebut antara lain: ketepatan redupnya lampu untuk adegan 2, kemudian, vokal dari pemeran tokoh ayah, pemeran tokoh bos Punk, dan pemeran tokoh orang Lorong masih kurang jelas artikulasi dan intonasinya masih monoton, ketepatan masuknya musik untuk mengiringi ritual persembahan adegan 4, dan beberapa masalah teknis. Peneliti mengingatkan siswa untuk memperbaiki kekurangan yang telah disampaikan. Setelah evaluasi selesai, seluruh orang yang terlibat dalam kegiatan tersebut dipersilakan untuk istirahat sambil menunggu penonton datang.

(6) Penilaian Pementasan Drama “HM1L” Siklus II

Pementasan drama “HM1L” siklus II dilaksanakan pada pukul 11.00 WIB di ruang audio visual (ava) SMAN 2 Wonosari. Sebelum pementasan dimulai, Peneliti memberikan kata pengantar untuk menjelaskan kepentingan pementasan ini kepada penonton, dan mengucapkan terimakasih kepada segala pihak yang telah membantu terwujudnya pementasan drama siklus II ini.



Gambar 32: Pementasan drama “HM1L” siklus II di ruang audio visual SMAN 2 Wonosari oleh siswa kelas XI Bahasa

Guru kolaborator juga memberikan pidato pembukaan untuk menyambut penonton yang telah bersedia hadir. Selain itu, dalam pidatonya, guru kolaborator juga memberikan motivasi kepada siswa kelas XI Bahasa yang akan dinilai untuk menampilkan yang terbaik semaksimal mungkin agar hasil penilaiannya pun baik.



Gambar 33: Penonton menyaksikan pementasan drama “HM1L” siklus II

3) Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam siklus II ini sama seperti yang dilakukan dalam siklus I. Hal pokok yang diamati dalam observasi ini adalah proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.

a) Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus II

Peneliti melakukan pengamatan proses pembelajaran menggunakan lembar pengamatan yang difokuskan pada situasi kegiatan belajar siswa dalam

proses pembelajaran. Hal yang diamati dari situasi kegiatan belajar siswa adalah keseriusan, keaktifan, keberanian, konsentrasi, dan keantusiasan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah hasil pengamatan proses pembelajaran selama pelaksanaan siklus I.

Tabel 12. Skor Rata-rata Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Mementaskan Drama pada Siklus II Pertemuan 1-6

| No. | Aspek | Skor Rata-rata Proses Pembelajaran Tiap Pertemuan | | | | | | Skor Rata-rata Siklus II |
|---------------|--------------|---|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 1. | Keseriusan | 3,12 | 3,18 | 3,15 | 3,27 | 3,58 | 3,62 | 3,32 |
| 2. | Keaktifan | 2,96 | 2,95 | 2,96 | 3,04 | 3,19 | 3,19 | 3,05 |
| 3. | Keberanian | 3,00 | 3,23 | 3,31 | 3,31 | 3,00 | 3,12 | 3,16 |
| 4. | Konsentrasi | 3,15 | 3,18 | 3,23 | 3,31 | 3,50 | 3,50 | 3,31 |
| 5. | Keantusiasan | 3,12 | 3,09 | 3,19 | 3,19 | 3,27 | 3,42 | 3,21 |
| Jumlah | | 15,35 | 15,63 | 15,84 | 16,12 | 16,54 | 16,85 | 16,05 |

Pada tindakan siklus II ini, setiap aspek dalam proses pembelajaran rata-rata mengalami peningkatan. Pada aspek keseriusan, pertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 0,06. Akan tetapi pada pertemuan 3, aspek ini mengalami penurunan sebesar 0,03. Pada pertemuan 4, aspek keseriusan mengalami peningkatan yang lebih besar yaitu 0,12. Aspek keseriusan terus meningkat hingga pertemuan 6. Sedikit berbeda dengan aspek keaktifan yang mengalami penurunan pada pertemuan 2 yaitu sebanyak 0,01. Selanjutnya aspek ini mengalami peningkatan teratur, dan pada pertemuan 5 dan 6 stabil pada skor 3,19. Sama halnya dengan aspek keantusiasan yang sempat mengalami penurunan pada pertemuan 2 yaitu sebanyak 0,03.

Aspek keberanian dan konsentrasi, pada setiap pertemuan mengalami peningkatan yang teratur. Namun pada pertemuan kelima, aspek keberanian turun

menjadi 3,00 dari pertemuan keempat dengan skor 3,31. Skor rata-rata 6 kali pertemuan pada setiap aspek telah mencapai angka 3. Perbedaan skor pada kelima aspek tersebut tidak begitu signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran siklus II dapat dikategorikan baik dan seimbang. Jika dibandingkan dengan proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama siklus I, proses pembelajaran siklus II ini mengalami peningkatan.

Tabel 13. Peningkatan Skor Rata-rata Proses Pembelajaran Keterampilan Mementaskan Drama Siklus I dan Siklus II

| No. | Aspek | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|---------------|--------------|--------------|--------------|-------------|
| 1. | Keseriusan | 2,79 | 3,32 | 0,53 |
| 2. | Keaktifan | 2,86 | 3,05 | 0,19 |
| 3. | Keberanian | 3,04 | 3,16 | 0,12 |
| 4. | Konsentrasi | 2,88 | 3,31 | 0,43 |
| 5. | Keantusiasan | 2,79 | 3,21 | 0,42 |
| Jumlah | | 14,35 | 16,05 | 1,70 |
| Nilai | | 71,75 | 80,25 | 8,5 |

Jumlah rata-rata proses pembelajaran siklus I dilihat dari kelima aspek tersebut adalah 14,35. Pada proses pembelajaran siklus II jumlah rata-rata dari kelima aspek adalah 16,05. Skor proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode *Theater game* pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 1,69.

b) Pengamatan Hasil Pembelajaran Siklus II

Hasil pembelajaran drama yang diamati berupa pementasan drama yang berjudul “HM1L” yang dilakukan oleh ke-26 siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari. Pementasan drama “HM1L” tersebut dilaksanakan pada hari Minggu, 11 November 2012, pukul 11.00 WIB. Pada kegiatan tersebut, guru dan peneliti menggunakan lembar penilaian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Aspek yang

dinilai adalah, mimik (ekspresi dan penghayatan), plastik (gerak dan sikap), dan diksi (intonasi dan artikulasi).

**Tabel 14. Hasil Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama “HM1L”
Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari pada Siklus II**

| No | Siswa | Skor | | | | | | Jumlah | Nilai |
|------------------|-------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|----------------|
| | | Ekspresi | Penghayatan | Gerak | Sikap | Intonasi | Artikulasi | | |
| 1. | S1 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 24 | 80 |
| 2 | S2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 24 | 80 |
| 3 | S3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 24 | 80 |
| 4 | S4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 23 | 76,67 |
| 5 | S5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 26 | 86,67 |
| 6 | S6 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 25 | 83,33 |
| 7 | S7 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 25 | 83,33 |
| 8 | S8 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 26 | 86,67 |
| 9 | S9 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 24 | 80 |
| 10 | S10 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 27 | 90 |
| 11 | S11 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 23 | 76,67 |
| 12 | S12 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 24 | 80 |
| 13 | S13 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 23 | 76,67 |
| 14 | S14 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 25 | 83,33 |
| 15 | S15 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 24 | 80 |
| 16 | S16 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 24 | 80 |
| 17 | S17 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 23 | 76,67 |
| 18 | S18 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 24 | 80 |
| 19 | S19 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 27 | 90 |
| 20 | S20 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 25 | 83,33 |
| 21 | S21 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 23 | 76,67 |
| 22 | S22 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 25 | 83,33 |
| 23 | S23 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 23 | 76,67 |
| 24 | S24 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 24 | 80 |
| 25 | S25 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 27 | 90 |
| 26 | S26 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 23 | 76,67 |
| Jumlah | | 119 | 108 | 108 | 106 | 95 | 99 | 635 | 2116,68 |
| Rata-rata | | 4,57 | 4,15 | 4,15 | 4,08 | 3,65 | 3,81 | 24,42 | 81,41 |
| Skor Mak. | | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel di atas, telah diperoleh data nilai siswa dalam mementaskan drama “HM1L” pada siklus I. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek adalah 81,41. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa tersebut sudah memenuhi target yang diinginkan karena sudah di atas kriteria keberhasilan penelitian yaitu lebih dari atau sama dengan 75.

Tabel 15. Skor Rata-rata Tiap Aspek Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama Siswa XI Bahasa SMAN 2 Wonosari pada Siklus II

| No. | Aspek | | Skor | Skor Maks. |
|--------|---------|-------------|-------|------------|
| 1. | Mimik | Ekspresi | 4,57 | 5 |
| | | Penghayatan | 4,15 | 5 |
| 2. | Plastik | Gerak | 4,15 | 5 |
| | | Sikap | 4,08 | 5 |
| 3. | Diksi | Intonasi | 3,65 | 5 |
| | | Artikulasi | 3,81 | 5 |
| Jumlah | | | 24,42 | 30 |
| Nilai | | | 81,41 | 100 |

Berdasarkan tabel di atas, keempat aspek telah mencapai skor di atas 4 yaitu aspek ekspresi, penghayatan, gerak, dan sikap. Hal tersebut dapat dikategorikan baik. Pada aspek intonasi dan artikulasi, skor rata-rata yang didapat siswa adalah 3,65 untuk intonasi, dan 3,81 untuk artikulasi. Meskipun skor kedua aspek tersebut tidak mencapai angka 4, kedua aspek tersebut sudah dapat dikategorikan baik. Jika dibandingkan dengan nilai hasil pementasan siklus I, siklus II mengalami peningkatan yang baik.

Tabel 16. Peningkatan Skor Rata-rata Tiap Aspek Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama “HM1L” Siswa XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Siklus II

| No. | Aspek | | Skor Siklus I | Skor Siklus II | Peningkatan |
|--------|---------|-------------|---------------|----------------|-------------|
| 1. | Mimik | Ekspresi | 3,12 | 4,57 | 1,45 |
| | | Penghayatan | 2,85 | 4,15 | 1,30 |
| 2. | Plastik | Gerak | 3,00 | 4,15 | 1,15 |
| | | Sikap | 3,04 | 4,08 | 1,04 |
| 3. | Diksi | Intonasi | 3,00 | 3,65 | 0,65 |
| | | Artikulasi | 3,08 | 3,81 | 0,73 |
| Jumlah | | | 18,08 | 24,42 | 6,34 |
| Nilai | | | 60,26 | 81,41 | 21,15 |

4) Refleksi

Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan guru kolaborator, penggunaan metode *theater game* dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama menunjukkan peningkatan yang cukup berarti baik dari segi proses maupun hasil pembelajaran.

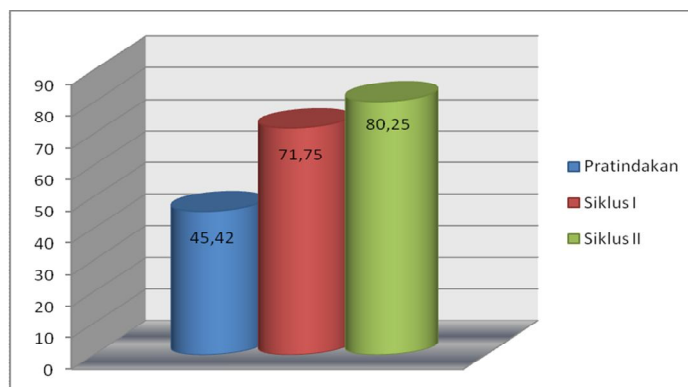
Peningkatan secara proses dapat dilihat dengan adanya peningkatan kualitas pembelajaran dari awal siklus I hingga akhir siklus II. Hal itu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 17. Kualitas Proses Pembelajaran dari Siklus I hingga Siklus II

| No. | Aspek | Pratindakan | Siklus I | Siklus II |
|---------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. | Keseriusan | 2,04 | 2,79 | 3,32 |
| 2. | Keaktifan | 1,63 | 2,86 | 3,05 |
| 3. | Keberanian | 1,71 | 3,04 | 3,16 |
| 4. | Konsentrasi | 1,83 | 2,88 | 3,31 |
| 5. | Keantusiasan | 1,88 | 2,79 | 3,21 |
| Jumlah | | 9,08 | 14,35 | 16,05 |
| Nilai | | 45,42 | 71,75 | 80,25 |

Dilihat dari tabel di atas, kualitas proses pembelajaran dari siklus I hingga siklus II selalu meningkat. Situasi kegiatan belajar seperti, keseriusan siswa memperhatikan penjelasan guru, keaktifan peran siswa dalam kegiatan belajar mengajar, keberanian siswa dalam mencoba permainan di kelas, dan keantusiasan siswa mengikuti pembelajaran terlihat meningkat pada siklus II.

Peningkatan hasil dalam mementaskan drama ditunjukkan pada perolehan skor rata-rata siklus I sebesar 14,35 dan meningkat pada siklus II dengan skor 16,05. Jadi, peningkatan skor rata-rata bsiswa dari siklus I ke siklus II sebesar 1,70. Masing-masing aspek dalam penilaian siklus II juga meningkat dibandingkan dengan siklus I. Jika digambarkan dalam bentuk grafik, peningkatan nilai rata-rata hasil pengamatan proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama dari pratindakan, siklus I, hingga siklus II adalah sebagai berikut.



Gambar 34: **Grafik peningkatan nilai rata-rata proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama dari tahap pratindakan, siklus I, hingga siklus II**

Selain dari hasil observasi proses dan hasil, peningkatan penggunaan metode *theater game* di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari juga terlihat dari hasil pengisian angket pascatindakan. Hasil dari pengisian angket pascatindakan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 18. Hasil Pengisian Angket Pascatindakan oleh Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari

| No. | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|--|-----------|-----------|----------|-----------|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya kurang memahami pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode <i>Theater game</i> . | - | - | 7 28% | 18 72% |
| 2. | Adanya pembelajaran ini membuat saya semakin memahami tentang keterampilan mementaskan drama. | 19 76% | 6 24% | - | - |
| 3. | Pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan mementaskan drama. | 19 76% | 6 24% | - | - |
| 4. | Pembelajaran ini dapat membantu saya agar dapat mementaskan drama dengan lebih baik. | 21 84% | 4 16% | - | - |
| 5. | Pembelajaran mementaskan drama menggunakan metode <i>Theater game</i> merupakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. | 13 52% | 12 48% | - | - |
| 6. | Melalui pembelajaran ini saya mengetahui persiapan aktor/ pemeran dalam mementaskan drama. | 12 48% | 13 52% | - | - |
| 7. | Pembelajaran seperti ini perlu terus dilakukan agar siswa lebih paham tentang persiapan untuk mementaskan drama. | 16 64% | 9 36% | - | - |
| 8. | Pembelajaran drama dengan metode <i>Theater game</i> membuat saya lebih akrab dengan guru dan teman-teman. | 17 68% | 8 32% | - | - |
| 9. | Melalui pembelajaran ini saya lebih kreatif, lebih percaya diri, dan mampu membawakan karakter tokoh dalam mementaskan drama. | 10 40% | 15 60% | - | - |
| 10. | Menurut pengamatan saya, dengan adanya pembelajaran ini, sebagian besar kemampuan mementaskan drama siswa meningkat/ lebih baik. | 16 64% | 9 36% | - | - |

Keterangan: SS: sangat setuju S: setuju KS: kurang setuju TS: tidak setuju

Berdasarkan data angket pascatindakan yang diisi oleh 25 siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *theater game* dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama dapat diterima dan dipahami oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengisian angket pascatindakan yang telah diisi oleh siswa bahwa pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode *theater game* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang mementaskan drama, dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam latihan mementaskan drama, dengan adanya permainan dalam pembelajaran drama, siswa menjadi lebih mudah untuk mengasah bakat dan potensi, juga ide-ide kreatifnya yang selama ini belum muncul. Metode pembelajaran *theater game* ini juga membuat siswa lebih menyukai pembelajaran drama. Dilihat dari proses pembelajaran, hasil pementasan siswa dalam praktik mementaskan drama, serta hasil angket pascatindakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *theater game* dapat meningkatkan keterampilan mementaskan drama siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul.

3. Peningkatan Keterampilan Mementaskan Drama dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Theater Game*

Secara keseluruhan selama pelaksanaan penelitian dari pratindakan hingga pascatindakan siklus II, terjadi peningkatan keterampilan mementaskan drama oleh siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari. Pencapaian peningkatan keterampilan mementaskan drama dilakukan dengan memberi skor terhadap hasil praktik mementaskan drama. Aspek yang dimasukkan dalam kriteria penilaian adalah (a) aspek mimik (ekspresi dan penghayatan) dengan skor maksimal 5, (b) aspek plastik (gerak dan sikap) dengan skor maksimal 5, (c) aspek diksi (intonasi dan artikulasi) dengan skor maksimal 5. Peningkatan skor rata-rata hasil praktik mementaskan drama dari siklus I hingga pascatindakan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 19. Peningkatan Skor Rata-rata Hasil Praktik Mementaskan Drama dari Siklus I hingga Pascatindakan Siklus II

| No. | Aspek | | Skor Siklus I | Skor Siklus II | Peningkatan |
|--------|---------|-------------|---------------|----------------|-------------|
| 1. | Mimik | Ekspresi | 3,12 | 4,57 | 1,45 |
| | | Penghayatan | 2,85 | 4,15 | 1,30 |
| 2. | Plastik | Gerak | 3,00 | 4,15 | 1,15 |
| | | Sikap | 3,04 | 4,08 | 1,04 |
| 3. | Diksi | Intonasi | 3,00 | 3,65 | 0,65 |
| | | Artikulasi | 3,08 | 3,81 | 0,73 |
| Jumlah | | | 18,08 | 24,42 | 6,32 |
| Nilai | | | 60,26 | 81,41 | 21,15 |

Peningkatan signifikan terjadi pada keenam aspek penilaian. Peningkatan nilai rata-rata dari hasil siklus I ke hasil siklus II adalah sebesar 21,15. Peningkatan yang terjadi merupakan peningkatan yang signifikan. Selain itu juga karena peningkatan yang terjadi tidak hanya pada aspek-aspek tertentu akan tetapi pada semua aspek penilaian.

C. Pembahasan

1. Deskripsi Tahap Pratindakan Pembelajaran Mementaskan Drama

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kolaborator, kegiatan pembelajaran keterampilan mementaskan drama di SMAN 2 Wonosari belum sepenuhnya efektif. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi pembelajaran sastra Indonesia untuk pembelajaran keterampilan mementaskan drama. Pembelajaran keterampilan mementaskan drama yang biasa dilakukan hanya dengan strategi ceramah dan diskusi tanpa disertai praktik mementaskan drama. Keterampilan mementaskan drama hanya disampaikan secara teori kepada siswa, sehingga

siswa tidak memiliki pengalaman untuk terlibat proses yang berkelanjutan dalam mementaskan drama secara langsung. Siswa menjadi tidak memiliki motivasi belajar terhadap pembelajaran drama karena dalam kegiatan pembelajarannya hanya berkutat pada teori, bukan praktik. Pembelajaran keterampilan mementaskan drama yang seharusnya berjalan menyenangkan dan atraktif menjadi tidak menarik dan membosankan.

Peneliti tidak memiliki kesempatan untuk menilai keterampilan mementaskan drama yang dimiliki siswa pada tahap pratindakan karena materi drama baru diberikan oleh guru kolaborator dalam 2 kali pertemuan. Siswa belum diberi naskah drama untuk dipentaskan. Selain itu, untuk mempersiapkan pementasan drama, guru kolaborator membutuhkan waktu yang lama. Pementasan drama tidak dapat dilakukan secara mendadak dan tanpa persiapan sebelumnya. Oleh karena itu, pada tahap pratindakan, peneliti hanya dapat mengamati proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama yang biasa dilakukan oleh guru kolaborator.

Berdasarkan tabel 4, diperoleh data tentang kondisi dan situasi proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama pada tahap pratindakan. Dalam proses pembelajaran tersebut, aspek yang diamati adalah: (a) keseriusan, (b) keaktifan, (c) keberanian, (d) konsentrasi, dan (e) keantusiasan. Skor rata-rata pada aspek keseriusan adalah 2,04, pada aspek keaktifan 1,63, pada aspek keberanian 1,71, sedangkan pada aspek konsentrasi 1,83, dan aspek keantusiasan 1,88. Jumlah skor dari skor rata-rata kelima aspek tersebut adalah 9,08 atau jumlah nilai rata-ratanya 45,42. Berdasarkan hasil pratindakan ini dapat diketahui

bahwa proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari masih kurang optimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata proses pembelajaran yang masih rendah dan di bawah nilai standar indikator keberhasilan proses pembelajaran yaitu sama dengan atau lebih tinggi dari 75.

Keberhasilan proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama sangat mempengaruhi keberhasilan produk pembelajaran tersebut yaitu pementasan drama. Pada kenyataan di lapangan, proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari belum memenuhi standar indikator keberhasilan proses pembelajaran. Hal tersebut berarti proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama di kelas XI Bahasa belum berhasil. Jika proses pembelajaran belum optimal atau belum berhasil, maka hasil atau produk pembelajaran tersebut juga kurang maksimal atau tidak berhasil mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Melihat kondisi tersebut, dalam proses pembelajaran perlu dikenakan perbaikan demi tercapainya hasil pembelajaran yang memuaskan. Salah satu langkah yang dapat ditempuh oleh guru kolaborator adalah menerapkan metode khusus yang dapat membuat pembelajaran drama menjadi menyenangkan. Penerapan metode *theater game* sangat tepat untuk membantu memperbaiki proses pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan. Metode *theater game* menitikberatkan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang atraktif, sehingga siswa tidak lagi bersikap pasif dalam pembelajaran keterampilan

mementaskan drama. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

2. Pelaksanaan Tindakan Kelas Mementaskan Drama dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Theater Game*

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode *theater game* diterapkan dalam dua siklus. Fokus kegiatan adalah meningkatkan keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode pembelajaran *theater game* pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari agar memperoleh hasil yang maksimal. Guru dituntut mempraktikkan tahapan demi tahapan metode pembelajaran *theater game*. Tahapan tersebut adalah pemanasan, latihan inti, dan pendinginan yang masing-masing tahap terdiri dari beberapa permainan. Permainan yang ada dalam setiap tahapan tersebut dapat memberikan pengetahuan dasar pemeranan kepada siswa sebelum mementaskan drama. Pada tahap latihan inti terdiri dari 3 bentuk latihan, yaitu: latihan konsentrasi, latihan imajinasi, dan latihan *basic acting*.

Berdasarkan hasil praktik mementaskan drama oleh siswa dari siklus I hingga siklus II, keterampilan mementaskan drama yang dimiliki siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I jumlah skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 18,08 atau dalam bentuk nilai sebesar 60,26. Data tersebut adalah data pertama skor dan nilai rata-rata keterampilan siswa dalam mementaskan drama. Hasil yang didapat oleh siswa tersebut masih jauh di bawah nilai standar dalam indikator keberhasilan produk atau hasil pembelajaran yaitu sama dengan atau

lebih tinggi dari 75. Guru kolaborator dan peneliti mengevaluasi tindakan pada siklus I sebagai acuan tindakan siklus II.

Guru kolaborator dan peneliti memilih permainan apa saja yang sesuai dan dapat memperbaiki kekurangan pada hasil tindakan siklus I untuk diterapkan pada tindakan siklus II. Setelah diberi tindakan berupa tahapan dalam metode pembelajaran *theater game* dengan beberapa permainan yang diberikan porsi lebih dalam tindakan siklus II, skor rata-rata hasil pementasan drama meningkat menjadi 24,42 atau dalam bentuk nilai 80,70. Hasil tindakan siklus II mengalami peningkatan dari siklus I, yaitu dengan peningkatan skor sebesar 6,34. Hasil tindakan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan karena guru kolaborator telah mengevaluasi dan memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I.

Ada 6 aspek yang diamati untuk menilai sejauh mana keterampilan siswa dalam mementaskan drama. Aspek tersebut adalah: (a) ekspresi, (b) penghayatan, (c) gerak, (d) sikap, (e) intonasi, dan (f) artikulasi. Pada hasil tindakan siklus I, skor rata-rata yang didapat siswa adalah 18,08. Pengetahuan awal siswa tentang drama hanya sebatas teori. Sebagian besar siswa kelas XI Bahasa belum mempunyai pengalaman mementaskan drama baik di kelas, di sekolah, maupun di luar sekolah. Hanya 3 siswa yang mempunyai pengalaman mementaskan drama di acara sekolah. Jadi pencapaian skor rata-rata siswa tersebut adalah pencapaian skor pertama mulai dari nol. Wajar jika hasil yang didapatkan hanya mencapai nilai 60,26. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar siswa tidak memiliki pengalaman sama sekali dalam hal mementaskan drama. Dengan kata lain, hasil

tindakan siklus I berupa pementasan drama adalah pengalaman pertama bagi sebagian besar siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul.

a. Siklus I

Pada hasil tindakan siklus I, peneliti menganalisis perkembangan keterampilan mementaskan drama dari ketiga siswa yang memerankan tokoh Sisi (S19), Punk Melankolis (S10), dan Momod (S13). Aspek yang diamati dan dianalisis adalah mimik (ekspresi dan penghayatan), plastik (gerak dan sikap), dan diksi (intonasi dan artikulasi).

1) Pemeran Tokoh Sisi

Tokoh Sisi diperankan oleh S19. Tokoh Sisi merupakan tokoh utama dalam naskah drama “HM1L”. Karakter tokoh Sisi adalah remaja perempuan yang labil, dan membutuhkan kasih sayang orang tua. Pada adegan 2, Sisi disidang oleh ayah dan ibunya karena ketahuan hamil. Sisi tidak dapat melawan, dia hanya bisa menangis. Selama pembelajaran keterampilan mementaskan drama menggunakan metode pembelajaran *theater game*, S19 terlihat sangat serius, aktif bertanya, berani mencoba permainan, selalu konsentrasi saat berlatih adegan, dan menunjukkan keantusiasan pada setiap penjelasan dan bimbingan guru kolaborator. S19 mendapatkan nilai 70 yang merupakan nilai tertinggi pada hasil penilaian siklus I.

Tabel 20. Nilai Tertinggi Keterampilan Mementaskan Drama S19 Siklus I

| S 19 : Pemeran Tokoh Sisi | | | | | | | |
|---|-------------|-------|-------|----------|------------|--------|-------|
| Skor Aspek Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama | | | | | | Jumlah | Nilai |
| Ekspresi | Penghayatan | Gerak | Sikap | Intonasi | Artikulasi | | |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 21 | 70 |

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat perolehan skor S19 dalam keenam aspek penilaian keterampilan mementaskan drama “HM1L” siklus I. S19 termasuk dalam kategori baik pada aspek ekspresi, intonasi, dan artikulasi. S19 selalu menawarkan pilihan kepada guru kolaborator ketika berekspresi. S19 dapat menguasai 2 unsur pendukung ekspresi yaitu raut wajah dan suara. Saat berdialog pada adegan 2, S19 dapat mengekspresikan perasaan sedih, kacau, galau, kecewa, dan ketakutannya pada raut wajahnya dengan baik. S19 sudah tidak merasa malu ketika ekspresi raut wajahnya terlihat jelek, tetapi sangat mendukung kebutuhan pemeranan tokoh Sisi. Begitu pula dalam mengolah suara. Suara yang digunakan saat berdialog sebagai Sisi yang berumur 16 tahun, sangat sesuai karena suara aslinya dan usia aslinya yang juga 16 tahun. Jadi S19 tidak mendapatkan kesulitan dalam berdialog menggunakan suara remajanya.



Gambar 35: Ekspresi S19 saat berperan sebagai Sisi pada adegan 2 dalam pementasan drama “HM1L” siklus I

Pada unsur diksi yaitu aspek intonasi dan artikulasi, S19 juga tergolong baik karena mampu memainkan jeda, tempo, dan nada dalam dialog ataupun monologinya. Seperti intonasi monolog pada adegan 4 yaitu, *“Aku sedang menjalani pelik dan rumitnya hidup, tetapi orang-orang malah menjauhiku, bahkan orang-orang tercintaku mencampakkan aku. Aku yang sedang terkena*

musibah, malah semakin hari semakin dapat masalah. Aku memang sedang susah, karena lupa Gusti Allah aku hamil di luar nikah. (Berbicara sendiri) dikeluarkan dari sekolah, tidak diterima di rumah... aku lelah. Dijauhi teman-teman, orang-orang terkasihpun lambat laun meninggalkan... aku bosan....”

Saat mengucapkan monolog tersebut, S19 mampu memainkan jeda untuk menarik nafas, tempo untuk menaikkan emosi, dan nada untuk menunjukkan kesedihannya. Selain itu, artikulasinya saat mengucapkan dialog juga baik meskipun ada beberapa kesalahan pada pelafalan huruf konsonan.

Pada aspek penghayatan, S19 hanya mampu menguasai emosinya, sedangkan konsentrasi dan *gesture*-nya masih belum terkuasai dengan baik. Senada dengan aspek penghayatan, pada aspek gerak dan sikap, S19 juga masih mengalami kesulitan untuk memilih gerakan yang sesuai dan mendukung emosi yang telah terbangun dengan baik. Terkadang ketika emosi dalam dialognya sudah tersampaikan dengan baik, S19 melakukan gerakan yang sebenarnya tidak terlalu penting, dan kurang sesuai sehingga merusak emosi yang telah dibangun.

2) Pemeran Tokoh Punk Melankolis

Pemeran tokoh Punk Melankolis adalah S10. Pada awal tindakan siklus I, S10 tidak begitu memperlihatkan keantusiasannya dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode *theater game*. Akan tetapi setelah tindakan dengan metode *theater game* berlangsung beberapa kali, dan S10 terpilih menjadi pemeran Punk Melankolis, S10 sangat serius ketika berlatih adegan. Bahkan S10 mengeksplorasi gerakan yang menguntungkan bagi tokoh

Punk Melankolis, meskipun gerakan tersebut terlalu dipaksakan agar terlihat lucu.

S10 merupakan salah satu siswa yang mendapatkan nilai sedang dalam siklus I.

Tabel 21. Nilai Sedang Keterampilan Mementaskan Drama S10 Siklus I

| S 10 : Pemeran Tokoh Punk Melankolis | | | | | | | |
|---|-------------|-------|-------|----------|------------|--------|-------|
| Skor Aspek Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama | | | | | | Jumlah | Nilai |
| Ekspresi | Penghayatan | Gerak | Sikap | Intonasi | Artikulasi | | |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 19 | 63,33 |

Dalam unsur mimik terdapat aspek ekspresi dan penghayatan. S10 mendapatkan skor 4 pada aspek ekspresi karena mampu menguasai dan mengeksplorasi 2 unsur pendukung ekspresi yaitu gerak tubuh dan raut wajah. Akan tetapi S10 belum terlihat begitu menghayati perannya sebagai Punk Melankolis karena yang menonjol dari penghayatannya hanya unsur *gesture* saja. Konsentrasi dan emosinya masih belum bisa dijaga kestabilannya dalam adegan 3.



Gambar 36: Ekspresi S10 saat berperan sebagai Punk Melankolis pada adegan 3 dalam pementasan drama “HMIL” siklus I

Pada aspek gerak, sikap, intonasi dan artikulasi, S10 mendapatkan skor 3. S10 tergolong cukup dalam keempat aspek tersebut karena masih belum maksimal mengeksplorasi intonasi dan artikulasi saat berdialog. S10 belum mampu

memainkan tempo dan timbre dalam intonasi dialognya. Pada aspek artikulasi, beberapa kali S10 mengalami kesulitan untuk berbicara dengan jelas karena tergesa-gesa berbicara.

3) Pemeran Tokoh Momod

Tokoh Momod diperankan oleh S13. Karakter tokoh Momod adalah tidak mempunyai pendirian dan merasa paling keren.

Tabel 22. Nilai Terendah Keterampilan Mementaskan Drama S13 Siklus I

| S 13 : Pemeran Tokoh Momod | | | | | | | |
|---|-------------|-------|-------|----------|------------|--------|-------|
| Skor Aspek Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama | | | | | | Jumlah | Nilai |
| Ekspresi | Penghayatan | Gerak | Sikap | Intonasi | Artikulasi | | |
| 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 16 | 53,33 |

S13 mendapat skor yang tergolong rendah pada aspek penghayatan dan intonasi. Pada aspek ekspresi, S13 hanya mampu menguasai satu unsur pendukung ekspresi yaitu gerak tubuh. Unsur pendukung yang lain yaitu raut wajah dan suara belum dapat dikuasai dan diterapkan oleh S13 dalam aktingnya sebagai salah satu laki-laki dalam kelompok kaum modis.



Gambar 37: Ekspresi S13 saat berperan sebagai Momod pada adegan 4 dalam pementasan drama “HM1L” siklus I

Penghayatan S13 terhadap tokoh yang diperankan sangat kurang. S13 tidak mampu mengendalikan konsentrasi, *gesture*, bahkan emosinya saat berdialog dalam adegan 3. Selain itu pada aspek intonasi, S13 tidak dapat memainkan unsur intonasi, sehingga nada dialognya datar dan monoton. Jeda, timbre, dan tempo pun tidak digunakan dalam dialognya sebagai berikut, “*What do you love me?*”.

b. Siklus II

Pada siklus II ada tambahan monolog puitis untuk tokoh Sisi pada akhir adegan 2, dan tambahan 2 adegan improvisasi yaitu adegan 5 dan 6. Adegan 5 terjadi di markas kaum Punk, dan adegan 6 terjadi di markas kaum Modis. Guru kolaborator dan peneliti telah berdiskusi untuk memberikan kebebasan berimprovisasi bagi siswa. Tambahan adegan tersebut hanya diberi alur intinya, dialog dan variasinya sesuai dengan improvisasi pemain dalam adegan tersebut. Hasilnya tidak mengecewakan, beberapa siswa mengalami peningkatan dalam beberapa aspek karena kreativitasnya dalam berimprovisasi.

Pada hasil tindakan siklus II, peneliti menganalisis perkembangan keterampilan mementaskan drama dibandingkan dengan hasil pementasan siklus I dari ketiga siswa yang memerankan tokoh Sisi (S19), Punk Melankolis (S10), dan Momod (S13). Aspek yang diamati dan dianalisis adalah mimik (ekspresi dan penghayatan), plastik (gerak dan sikap), dan diksi (intonasi dan artikulasi).

1) Pemeran Tokoh Sisi

Pada siklus II, tokoh Sisi mendapatkan tambahan monolog puitis pada akhir adegan 2. Dialog puitis tersebut adalah sebagai berikut.

ELEGI SISI

Langkahku memang salah, hatiku tak terarah

Karna tergoda dosa aku dicampakkan

Terusir dari dunia yang kucinta

Tersisih dari orang tercinta

Tak tahu harus kemana menapak

Agar tetap diterima dan dicinta

Aku butuh arah, tanpa dihantui aib, dosa dan sesal

Ini bukan salahku semata

Ini salah keadaan, ini salah suasana

Ini salah jaman yang menuntutku berbuat

Mengajariku untuk ringan melakukan

Guru kolaborator memberikan tambahan dialog puitis tersebut kepada pemeran tokoh Sisi untuk menguatkan ekspresi sedihnya saat kehilangan arah karena hamil di luar nikah dan dicampakan orang tua. S19 harus mengucapkan dialog tersebut sesuai dengan iringan musik digital. Guru memberikan kebebasan berekspresi kepada S19 dalam dialog ini. Guru hanya membimbing S19 untuk menyesuaikan tempo dialognya dengan musik digital yang telah disepakati. Sisi mampu menyampaikan dialog tersebut dengan baik. Emosi yang ditampilkan sudah sesuai dengan situasi dan maksud dari adegan 2.

Tabel 23. Perbandingan Nilai Keterampilan Mementaskan Drama S19 pada Siklus I dan Siklus II

| S 19 : Pemeran Tokoh Sisi | | | |
|---------------------------|-------------|----------|-----------|
| No. | Aspek | Skor | |
| | | Siklus I | Siklus II |
| 1. | Ekspresi | 4 | 4 |
| 2. | Penghayatan | 3 | 5 |
| 3. | Gerak | 3 | 4 |
| 4. | Sikap | 3 | 4 |
| 5. | Intonasi | 4 | 5 |
| 6. | Artikulasi | 4 | 5 |
| Jumlah Skor: | | 21 | 27 |
| Nilai: | | 70,00 | 90,00 |

Peningkatan skor terjadi pada seluruh aspek. Akan tetapi aspek yang mencapai skor 5 adalah penghayatan, intonasi, dan artikulasi. S19 semakin baik dalam memainkan intonasi dialognya. Kemampuannya terlihat saat mengucapkan dialog ataupun monolog puitis. Dia berhasil memainkan jeda, tempo, timbre, dan nada dalam dialog dan monologinya. Selain itu, S19 juga mampu menghayati kata-kata yang diucapkan. S19 mengucapkan dialog tersebut dengan konsentrasi, emosi, dan *gesture* yang mendukung. S19 melakukan *gesture* memegang perut, kemudian menangis, dan menjambak rambut seperti marah dengan dirinya sendiri untuk menunjukkan bahwa dia kecewa dan menyesal melakukan kesalahan sehingga hamil di luar nikah. S19 harus memperlihatkan bahwa Sisi memikul banyak beban di pundaknya di usia belia yaitu 16 tahun. S19 berhasil melakukan detail-detail tersebut sehingga aktingnya sungguh meyakinkan.



Gambar 38: **Penghayatan S19 saat mengucapkan monolog puitis pada akhir adegan 2 dalam pementasan drama berjudul HM1L siklus II**

S19 mampu mengelola emosi sedihnya untuk adegan 2 hingga menangis. Penghayatan S19 terhadap tokoh Sisi yang diperankan merupakan penghayatan terbaik dibandingkan dengan penghayatan siswa yang lain.

2) Pemeran Tokoh Punk Melankolis

Pada pementasan siklus II, terdapat tambahan adegan 5 dan 6 yang memberikan ruang untuk berimprovisasi bagi para pemain. S10 merupakan salah satu pemain yang banyak memberikan improvisasi yang tepat selama adegan 3 dan adegan 5 berlangsung. Contoh improvisasi yang dilakukan oleh S10 pada adegan 3 adalah saat Punk Genter mengaduk-aduk isi tasnya untuk mencari kamus bahasa Inggris. Punk Melankolis menemukan benda lain selain kamus antara lain: sabun cair, *body lotion*, dan sisir. Punk Melankolis merespon benda yang dilemparkan oleh Punk Genter tersebut, dia juga memberikan komentar secara spontan yang dapat memancing Punk Genter dan anak Punk yang lain untuk merespon ucapannya.

Tabel 24. Perbandingan Nilai Keterampilan Mementaskan Drama S10 pada Siklus I dan Siklus II

| S 10 : Pemeran Tokoh Punk Melankolis | | | |
|--------------------------------------|-------------|----------|-----------|
| No. | Aspek | Skor | |
| | | Siklus I | Siklus II |
| 1. | Ekspresi | 4 | 5 |
| 2. | Penghayatan | 3 | 5 |
| 3. | Gerak | 3 | 5 |
| 4. | Sikap | 3 | 4 |
| 5. | Intonasi | 3 | 4 |
| 6. | Artikulasi | 3 | 4 |
| Jumlah Skor: | | 19 | 27 |
| Nilai: | | 63,33 | 90,00 |

Pada pementasan siklus I, S10 merupakan salah satu siswa dengan nilai sedang yaitu 63,33. Akan tetapi, pada pementasan siklus II, nilai S10 mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 90,00 yang termasuk dalam kriteria nilai tertinggi. Nilai tersebut didapat karena S10 berhasil mendapatkan skor 5 pada ketiga aspek yaitu aspek ekspresi, penghayatan, dan gerak. Skor 5 termasuk dalam kategori sangat baik dan menguasai semua unsur dalam aspek tersebut. Pada aspek ekspresi, S10 telah mampu menguasai raut wajah, gerak tubuh, dan suara dengan baik yang sesuai dengan peran sebagai Punk Melankolis. Pada aspek penghayatan, S10 juga mampu berkonsentrasi, melakukan *gesture*, dan mengelola emosi dengan sangat baik. Pada aspek gerak, S10 banyak melakukan gerakan spontan yang sebelumnya tidak ada dalam proses latihan. Gerakan spontan yang dilakukan juga sesuai dengan situasi adegan yang sedang dimainkan.



Gambar 39: Ekspresi S10 (paling kanan sedang memegang properti telepon genggam) saat memainkan adegan 5 dalam pementasan drama berjudul HM1L siklus II

3) Pemeran Tokoh Momod

Pada siklus II, S13 mengalami peningkatan yang cukup baik pada semua aspek penilaian. Aspek ekspresi yang pada siklus I mendapatkan skor 3, pada siklus II meningkat menjadi 4. S13 mampu menguasai 2 unsur pendukung aspek ekspresi yaitu gerak tubuh dan raut wajah. Pada aspek penghayatan, gerak, sikap, dan artikulasi, S13 mendapatkan skor 4. Hanya pada aspek intonasi S13 mendapatkan skor 3. Hal tersebut dikarenakan S13 belum mampu menguasai keempat unsur pendukung intonasi. S13 hanya dapat menggunakan nada dan jeda dalam dialognya. Berikut ini adalah hasil penilaian keterampilan mementaskan drama S13.

Tabel 25. Perbandingan Nilai Keterampilan Mementaskan Drama S13 pada Siklus I dan Siklus II

| S 13 : Pemeran Tokoh Momod | | | |
|----------------------------|-------------|----------|-----------|
| No. | Aspek | Skor | |
| | | Siklus I | Siklus II |
| 1. | Ekspresi | 3 | 4 |
| 2. | Penghayatan | 2 | 4 |
| 3. | Gerak | 3 | 4 |
| 4. | Sikap | 3 | 4 |
| 5. | Intonasi | 2 | 3 |
| 6. | Artikulasi | 3 | 4 |
| Jumlah Skor: | | 16 | 23 |
| Nilai: | | 53,33 | 76,67 |

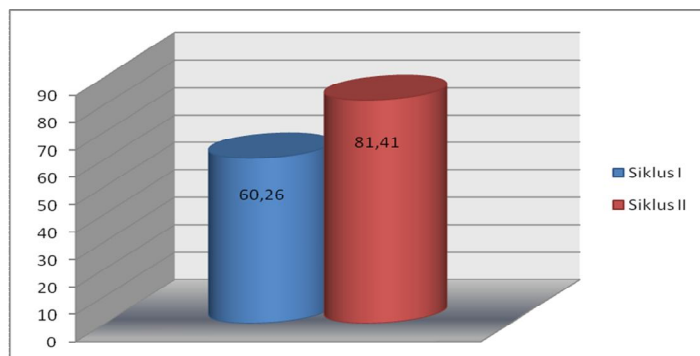
Tambahan adegan 6 dalam pementasan drama siklus II memberikan kesempatan pada para pemeran kaum Modis salah satunya adalah tokoh Momod untuk berimprovisasi. Akan tetapi improvisasi yang mereka lakukan belum begitu sesuai dan tidak banyak. Hal tersebut dipengaruhi oleh kekompakan pada tim pemeran kaum Modis itu sendiri. Terdapat delapan siswa pemeran kaum Modis, di antara delapan siswa tersebut, belum ada kekompakan yang terjalin. Hanya 4 siswi perempuan yang mampu menjaga kekompakan dalam adegan 6. Pemeran tokoh Momod ini pun terlihat bingung jika ingin menambahi atau merespon improvisasi dari teman kaum Modis yang lain.



Gambar 40: Ekspresi S13 (sedang berkacak pinggang) saat memainkan adegan 6 dalam pementasan drama berjudul HM1L pada siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II hampir sama dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I hanya saja lebih menitikberatkan pada peningkatan aspek-aspek yang dinilai masih kurang pada siklus I. Pelaksanaan tindakan pada siklus II juga membawa dampak positif terhadap pembelajaran keterampilan mementaskan drama. Keterampilan mementaskan drama pada hasil siklus II mengalami peningkatan yang pesat. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa dalam praktik mementaskan drama pada siklus II. Skor rata-rata aspek ekspresi adalah 4,57; aspek penghayatan adalah 4,15; aspek gerak adalah 4,15; aspek sikap adalah 4,08; aspek intonasi adalah 3,65; dan aspek artikulasi adalah 3,81. Jumlah rata-rata hitung skor dari keseluruhan aspek adalah 24,42. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 6,32.

Skor rata-rata pada hasil siklus I adalah 18,08 atau 60,26 dalam bentuk nilai, pada penilaian siklus II skor rata-rata siswa menjadi 24,42 atau 81,41 dalam bentuk nilai. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan skor signifikan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,34. Jika dibuat grafik, peningkatan nilai rata-rata hasil penilaian keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode *theater game* dari siklus I ke siklus II adalah sebagai berikut.



Gambar 41: Grafik peningkatan nilai rata-rata keterampilan mementaskan drama dari siklus I ke siklus II

D. Relevansi Hasil Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Imam Baihaqi (2011), Rizki Novikasari (2011), dan Agustina Purwanti (2012). Hasil temuan penelitian dari Imam Baihaqi menyimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan baik proses maupun hasil pembelajaran bermain drama. Senada dengan hasil temuan tersebut, Rizki Novikasari juga menyimpulkan bahwa penggunaan metode Pelatihan Akting Sekolah Seni Yk. dapat meningkatkan proses maupun hasil pembelajaran bermain drama. sama dengan kedua penelitian sebelumnya, temuan Agustina Purwanti juga menyimpulkan bahwa penggunaan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran bermain drama. Hal tersebut terjadi karena baik metode *Role Playing*, metode Pelatihan Akting Sekolah Seni Yk, ataupun strategi *Role Playing* lebih banyak menitikberatkan keaktifan dan keantusiasan siswa baik secara individual maupun kelompok sehingga menuntut partisipasi semua siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan metode *theater game* dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama dapat menstimulasi siswa untuk menikmati pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam praktik mementaskan drama. Proses pembelajaran dari pratindakan, siklus I, hingga siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Skor rata-rata proses pratindakan adalah 9,08, meningkat pada siklus I menjadi 14,35, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 16,05. Skor rata-rata proses pembelajaran

drama dari pratindakan hingga siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,97 atau 34,85%. Oleh karena itu, keterampilan siswa dalam mementaskan drama juga mengalami peningkatan yang signifikan dari skor rata-rata siklus I (18,08) menjadi skor rata-rata siklus II (24,42). Keterampilan siswa dalam mementaskan drama mengalami peningkatan sebesar 6,34 atau 21,13%.

E. Evaluasi Hasil Penelitian

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pembahasan keterampilan mementaskan drama adalah siswa telah mampu mementaskan drama dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun keterampilan mementaskan drama dan menikmati proses pembelajaran dengan menggunakan metode *theater game*. Peningkatan hasil pembelajaran keterampilan mementaskan drama yang dialami oleh siswa dari siklus I sampai dengan siklus II dapat dikatakan signifikan dan memuaskan.

Berdasarkan hasil pementasan drama yang dilakukan oleh siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari, keenam aspek yang ada dalam lembar penilaian mengalami peningkatan yang cukup tinggi, yaitu aspek ekspresi, penghayatan, gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi. Hal tersebut terlihat pada tahap siklus I, masih banyak kekurangan pada keenam aspek tersebut yang ada pada siswa. Aspek yang paling kurang memuaskan pada siklus I adalah aspek penghayatan. Siswa masih kurang bisa menghayati peran yang mereka mainkan. Skor rata-rata aspek penghayatan pada siklus I adalah 2,85, sedangkan setelah mendapatkan tindakan siklus II, kemampuan siswa pada aspek penghayatan mengalami peningkatan sebesar 1,30 sehingga mencapai skor rata-rata 4,15.

Selain hasil pembelajaran berupa keterampilan siswa dalam mementaskan drama meningkat, proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama dari tahap pratindakan ke siklus I, dan ke siklus II juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Ada lima aspek yang diamati selama proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama berlangsung, yaitu: keseriusan, keaktifan, keberanian, konsentrasi, dan keantusiasan. Kelima aspek tersebut mengalami peningkatan dari tahap pratindakan, ke siklus I, hingga siklus II. Skor rata-rata pada tahap pratindakan adalah 9,8, sedangkan pada tahap siklus I mengalami peningkatan sebesar 5,27 menjadi 14,35. Dari siklus I ke siklus II proses pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 1,70 menjadi 16,05.

Adanya variasi metode dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik dan penuh semangat. Selain itu pembelajaran keterampilan mementaskan drama memang membutuhkan metode pembelajaran yang mampu mengajak siswa ikut terlibat langsung dan mempraktikkan keterampilannya dalam mementaskan drama. Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan mampu memotivasi peneliti lain untuk meneliti variasi pembelajaran lain untuk keperluan meningkatkan keterampilan mementaskan drama agar pembelajaran sastra Indonesia dapat mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

F. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Mementaskan Drama dengan Menggunakan Metode *theater game* pada Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul”, peneliti tidak mendapatkan

kesempatan untuk mengamati hasil pembelajaran berupa pementasan drama sebagai data kemampuan awal siswa pada tahap pratindakan. Hal tersebut dikarenakan guru dan siswa belum siap untuk mempersiapkan pementasan drama dalam waktu singkat. Guru mengaku kesulitan jika harus mempersiapkan pementasan drama dalam waktu singkat. Selain itu, penelitian ini dihentikan setelah tindakan siklus II selesai dilakukan. Hal tersebut dikarenakan selama pratindakan, siklus I, hingga siklus II, proses pembelajaran keterampilan mementaskan drama telah mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil pembelajaran berupa keterampilan siswa dalam mementaskan drama pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan yang signifikan. Menurut peneliti dan guru kolaborator, peningkatan dalam proses maupun hasil pembelajaran tersebut dirasa telah menunjukkan hasil yang signifikan dari upaya penggunaan metode *theater game* dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *theater game* dapat digunakan untuk meningkatkan proses maupun hasil dari pembelajaran keterampilan mementaskan drama pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul. Peningkatan tersebut tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh keaktifan dan keantusiasan siswa ketika melakukan tahapan dalam metode *theater game* sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Peningkatan secara proses dan produk dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada saat pratindakan atau siklus I. Nilai rata-rata hasil siklus II adalah 81,41. Nilai rata-rata tersebut sudah memenuhi standar nilai kriteria indikator keberhasilan produk yaitu sama dengan atau lebih dari 75.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode pembelajaran *theater game* dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mementaskan drama. Peningkatan yang terjadi dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat pada keberhasilan proses dan produk yang telah melebihi nilai standar kriteria keberhasilan proses dan produk yaitu sama dengan atau lebih dari 75. Skor rata-rata proses pembelajaran dari tahap pratindakan ke siklus I hingga

siklus II mengalami peningkatan signifikan yang berkelanjutan. Dengan kata lain, dari tahap pratindakan, siklus I, hingga siklus II tidak terjadi penurunan skor rata-rata proses pembelajaran. Peningkatan skor rata-rata proses pembelajaran dari pratindakan (9,08) ke siklus II (16,05) adalah sebesar 6,97 atau dengan persentase 34,85%. Skor rata-rata hasil praktik keterampilan mementaskan drama dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan skor rata-rata hasil praktik keterampilan mementaskan drama dari siklus I (18,08) ke siklus II (24,42) adalah sebesar 6,34 atau 21,13%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian melalui metode *theater game* sebagai upaya meningkatkan keterampilan mementaskan drama, maka penelitian ini akan ditindaklanjuti sebagai berikut.

1. Metode *theater game* dapat digunakan sebagai alternatif metode dalam pembelajaran drama khususnya pembelajaran keterampilan mementaskan drama sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih menyenangkan dan keterampilan menulis siswa dapat lebih ditingkatkan.
2. Guru Sastra Indonesia akan mencoba menerapkan metode pembelajaran *theater game* dalam setiap pembelajaran keterampilan mementaskan drama.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan tindak lanjut di atas, maka peneliti dapat menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi guru Sastra Indonesia, sebaiknya dapat memanfaatkan metode pembelajaran *theater game* pada pembelajaran keterampilan mementaskan

drama. Metode ini dapat membantu siswa untuk menghasilkan karya berupa pementasan drama dengan lebih inovatif dan menyenangkan.

2. Bagi peneliti lain, disarankan untuk melakukan penelitian tentang metode *theater game* guna mengetahui peningkatan pembelajaran pada aspek pembelajaran yang lain dan populasi yang lain agar peningkatan dapat tercapai sesuai dengan target.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baihaqi, Imam. 2011. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNY.
- Barker, Clive. 1989. *Theatre Games. A New Approach to Drama Training*. London: Methuen Publishing Limited.
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdyakarya.
- Madya, Suwarsih. 2009. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action research)*. Bandung: Alfabeta.
- Noor, Rohimah M. 2011. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra Solusi Pendidikan Moral yang Efektif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Novikasari, Rizki. 2011. Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Menggunakan Metode Pelatihan Akting Sekolah Seni Yogyakarta pada Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 2 Magelang. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Purwanti, Agustina. 2012. Peningkatan Pembelajaran Apresiasi Drama Siswa Kelas XI Ilmu Sosial 1 di SMA Negeri Pengasih Kulonprogo melalui Strategi Role Playing. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.
- Santosa, Eko. 2010. Bahan Ajar Seni Teater. *Makalah*. Yogyakarta: Studio Teater PPPPTK Seni dan Budaya.
- Santosa, Eko. 2008. *Seni Teater Jilid I & II untuk SMK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Schotz, Amiel. 1998. *Theatre Games and Beyond*. Colorado: Meriwether Publishing LTD.
- Situs www.spolin.com/violabio diakses pada tanggal 3 Februari 2012.

- Spolin, Viola. 1999. *Improvisation for the Theater . Third Edition*. Illinois: Northwestern University Press.
- Spolin, Viola. 1986. *Theater games for the Classroom. A Teacher's Handbook*. Illinois: Northwestern University Press.
- Spolin, Viola. 1969. *Improvisation for the Theater . A Handbook of Teaching and Directing Techniques*. Illinois: Northwestern University Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim. 2010. *Panduan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wiyatmi. 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka (Kelompok Penerbit Pinus).

LAMPIRAN

Lampiran 1. **Jadwal Penelitian**

| NO. | HARI DAN TANGGAL | PUKUL | KEGIATAN |
|------------|-----------------------------|---------------|---------------------------------------|
| 1. | Rabu, 17 Oktober 2012 | 10.15 – 11.45 | Pratindakan Angket dan Wawancara |
| 2. | Senin, 22 Oktober 2012 | 08.05 – 09.15 | Siklus I Pertemuan 1 |
| 3. | Rabu, 24 Oktober 2012 | 10.15 – 11.45 | Siklus I Pertemuan 2 |
| 4. | Senin, 29 Oktober 2012 | 08.05 – 09.15 | Siklus I Pertemuan 3 |
| 5. | Senin, 29 Oktober 2012 | 14.00 – 15.00 | Siklus I Pertemuan 4 |
| 6. | Rabu, 31 Oktober 2012 | 10.15 – 11.45 | Siklus I Pertemuan 5 |
| 7. | Jumat, 2 November 2012 | 13.30 – 16.30 | Siklus I Pertemuan 6 |
| 8. | Sabtu, 3 November 2012 | 13.00 – 17.00 | Pentas Siklus I Pertemuan 7 |
| 9. | Senin, 5 November 2012 | 07.30 – 08.30 | Siklus II Pertemuan 1 |
| 10. | Senin, 5 November 2012 | 13.00 – 15.00 | Siklus II Pertemuan 2 |
| 11. | Rabu, 7 November 2012 | 10.15 – 11.45 | Siklus II Pertemuan 3 |
| 12. | Rabu, 7 November 2012 | 13.30 – 15.00 | Siklus II Pertemuan 4 |
| 13. | Sabtu, 10 November 2012 | 13.30 – 15.30 | Siklus II Pertemuan 5 |
| 14. | Minggu, 11 November 2012 | 07.30 – 12.00 | Pentas Siklus II Pertemuan 6 |
| 15. | Senin, 19 November 2012 | 08.15 – 09.00 | Angket Pascatindakan dan Wawancara |

Lampiran 2. **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Siklus I)

| | |
|--------------------|---|
| Sekolah | : SMA Negeri 2 Wonosari |
| Mata Pelajaran | : Bahasa dan Sastra Indonesia |
| Kelas/ Semester | : XI Bahasa /1 |
| Standar Kompetensi | : Berbicara |
| | 6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama |
| Kompetensi Dasar | : 6.1. Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh |
| Indikator | : 6.1.1. Memahami watak tokoh dalam naskah drama yang akan dipentaskan. |
| | 6.1.2. Berdialog dan berakting dengan gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak, pikiran, dan perasaan tokoh. |
| Alokasi Waktu | : 7 x pertemuan |

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami watak tokoh dalam naskah drama yang akan dipentaskan.
2. Siswa mampu berdialog dan berakting dengan gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak, pikiran, dan perasaan tokoh.

B. Materi Pembelajaran

1. Naskah Drama
2. *Theater game*:
 - a. Pemanasan (Warm-Ups)
 - b. Latihan Inti
 - ♦ Latihan Konsentrasi
 - ♦ Latihan Imajinasi
 - ♦ Latihan *Basic Acting*
 - c. Pendinginan (Relaxation)
 - d. Latihan Memainkan Peran dalam Naskah Drama “HM1L”
3. Unsur-unsur Pementasan Drama
 - a. Gerak
 - b. Mimik
 - c. *Blocking*
 - d. Sutradara
 - e. Tata Artistik

f. Penonton

C. Metode Pembelajaran

a. *Theater game*

D. Langkah-langkah Pembelajaran

| No | Kegiatan Pembelajaran | Langkah-langkah Pembelajaran | Strategi | Waktu | Domain |
|----|--|--|--|--|---|
| 1. | Pertemuan I 70 menit 1. Kegiatan Pendahuluan | a. Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indikator pembelajaran. Siswa dan guru melakukan apersepsi dengan memperkenalkan <i>Theater game</i> sebagai metode pembelajaran mementaskan drama. | Konstruktif Konstruktif | 5' | Guru Siswa |
| | 2. Kegiatan Inti | a. Eksplorasi 1) Siswa dan guru saling bertanya jawab mengenai kebutuhan pementasan drama dan <i>Theater game</i> . b. Elaborasi 1) Siswa melakukan pemanasan tubuh (stretching) dan permainan tunjuk nama ganti posisi. 2) Latihan Inti: Siswa melakukan latihan konsentrasi dengan permainan: cermin. 3) Siswa melakukan latihan imajinasi dengan permainan: puisi <i>Gibberish</i> . 4) Siswa dan guru melakukan pembahasan naskah (bedah naskah) dan memilih pemain untuk memerankan tokoh dalam naskah drama "HM1L". 5) Pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1) c. Konfirmasi 1) Siswa dan guru mengevaluasi kegiatan latihan konsentrasi, imajinasi, dan bedah naskah serta | Konstruktif Pemodelan Masyarakat Belajar Masyarakat Belajar Masyarakat Belajar | 5' 10' 10' 10' 25' | Siswa Siswa Siswa Siswa Siswa |

| | | | | | |
|----|--|--|--|---|--|
| | | pemilihan pemain. | | | Siswa Guru |
| | 3.Kegiatan Penutup | a. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan hasil belajar dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. b. Guru dan siswa saling berbagi salam dan terima kasih. | Masyarakat Belajar | 5' | Guru |
| 2. | Pertemuan II 90 menit 1.Kegiatan Pendahuluan | a. Guru membuka pelajaran. b. Siswa dan guru saling bertanya-jawab tentang permainan pada pertemuan sebelumnya. | Konstruktif Bertanya | 5' | Guru Siswa |
| | 2.Kegiatan Inti | a.Eksplorasi Guru menyampaikan materi latihan. b.Elaborasi 1) Siswa melakukan pemanasan (stretching) dan permainan Hitung Bola. 2) Latihan Inti: Siswa melakukan latihan konsentrasi dengan permainan lingkaran alfabet. 3) Siswa melakukan latihan imajinasi dengan permainan puisi gibberish. 4) Siswa melakukan latihan basic acting dengan permainan: <i>status change</i> . 5) Melanjutkan pemilihan pemeran tokoh dan melakukan latihan peran bagian 1-3 dalam naskah "HM1L". 6) Pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1) c.Konfirmasi Guru dan siswa melakukan evaluasi kegiatan. | Bertanya Masyarakat Belajar Masyarakat Belajar Bertanya | 5' 10' 10' 10' 15' 30' 5' | Siswa Siswa Siswa Siswa Guru |
| | 3.Kegiatan Penutup | a. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan hasil belajar dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. b. Guru dan siswa saling berbagi salam dan terima kasih. | Masyarakat Belajar | 5' | Guru |
| 3. | Pertemuan III | a. Guru membuka pelajaran. | Konstruktif | 5' | Guru |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| | 70 menit 1)Kegiatan Pendahuluan | b.Siswa dan guru saling bertanya-jawab tentang permainan pada pertemuan sebelumnya. | Bertanya | | Siswa |
| | 2.Kegiatan Inti | a. Eksplorasi Guru menyampaikan materi latihan. b.Elaborasi 1)Siswa melakukan pemanasan tubuh (stretching) dan permainan bang-bing-bong. 2) Latihan Inti: Siswa melakukan latihan konsentrasi dengan permainan abjad terakhir. 3)Siswa melakukan latihan memainkan peran bagian 3-5 dalam naskah drama “HM1L”. 4)Siswa melakukan pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1) c.Konfirmasi Guru dan siswa melakukan evaluasi kegiatan. | Bertanya Masyarakat Belajar Masyarakat Belajar Bertanya | 5’ 5’ 10’ 40’ 5’ | Siswa Siswa Guru dan siswa |
| | 3)Kegiatan Penutup | a. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan hasil belajar dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. b. Guru dan siswa saling berbagi salam dan terima kasih. | Masyarakat Belajar | 5’ | Guru |
| 4. | Pertemuan IV 60 menit 1)Kegiatan Pendahuluan | a. Guru membuka pelajaran. b.Siswa dan guru saling bertanya-jawab tentang permainan pada pertemuan sebelumnya. | Konstruktif Bertanya | 5’ | Guru Siswa |
| | 2)Kegiatan Inti | a.Eksplorasi Guru menyampaikan materi latihan. b.Elaborasi 1)Siswa melakukan pemanasan tubuh (stretching) dan permainan Hitung Bola. 2) Latihan Inti: Siswa melakukan latihan konsentrasi dengan permainan <i>follow the leader</i> | Bertanya Masyarakat Belajar Masyarakat Belajar | 5’ 7’ 13’ | Siswa Siswa |

| | | | | | |
|----|---|---|---|---|--|
| | | <p><i>expression.</i></p> <p>3) Siswa melakukan latihan bagian 1-5 dalam naskah “HM1L”</p> <p>4) Siswa melakukan pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1)</p> <p>c.Konfirmasi Guru dan siswa melakukan evaluasi kegiatan.</p> | <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Bertanya</p> | <p>25’</p> <p>5’</p> | Guru Siswa |
| | 3)Kegiatan Penutup | Guru dan siswa melakukan cek keperluan untuk gladi bersih pada pertemuan berikutnya. | Bertanya | 5’ | Guru Siswa |
| 5. | Pertemuan V 90 menit 1)Kegiatan Pendahuluan | <p>a. Guru membuka pelajaran.</p> <p>b.Siswa dan guru saling bertanya-jawab tentang kegiatan gladi kotor pada pertemuan sebelumnya.</p> | <p>Konstruktif</p> <p>Bertanya</p> | 5’ | Guru Siswa |
| | 2)Kegiatan Inti | <p>a.Eksplorasi Guru menyampaikan materi latihan.</p> <p>b.Elaborasi 1)Siswa melakukan pemanasan tubuh (stretching) dan permainan Hitung Bola. 2) Latihan Inti: Siswa melakukan latihan konsentrasi dengan permainan lingkaran alfabet. 3)Siswa melakukan latihan imajinasi dengan permainan puisi gibberish. 4) Siswa melakukan latihan adegan bagian 1-5 dalam naskah “HM1L”. 5) Siswa melakukan pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1)</p> <p>c.Konfirmasi Siswa dan guru melakukan evaluasi terhadap hasil gladi bersih.</p> | <p>Bertanya</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Konstruktif Bertanya</p> | <p>5’</p> <p>10’</p> <p>10’</p> <p>15’</p> <p>40’</p> <p>5’</p> | <p>Guru Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa Guru</p> |
| | 3)Kegiatan Penutup | Guru dan siswa melakukan cek keperluan untuk penilaian pementasan pada pertemuan | Bertanya | 5’ | Siswa Guru |

| | | | | | |
|----|--|---|--|---|---|
| | | berikutnya. | | | |
| 6. | Pertemuan VI 120 menit 1)Kegiatan Pendahuluan | a. Guru membuka pelajaran. b.Siswa dan guru saling bertanya-jawab tentang kegiatan gladi bersih pada pertemuan sebelumnya. | Bertanya | 5' | Guru |
| | 2)Kegiatan Inti | a.Eksplorasi Guru memberikan motivasi pada siswa agar percaya diri saat penilaian pementasan. b.Elaborasi 1)Siswa melakukan pemanasan tubuh (stretching) permainan Bang-bing-bong. 2) Latihan Inti: Siswa melakukan latihan konsentrasi dengan permainan abjad terakhir dan <i>follow the leader expression</i> . 3) Siswa melakukan latihan imajinasi dengan permainan <i>moving picture</i> . 4) melakukan latihan basic acting dengan permainan <i>three ways conversation</i> 5) Siswa melakukan latihan adegan 1-5 drama "HM1L". 6) Siswa melakukan pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1) c.Konfirmasi Guru mengevaluasi latihan drama siswa. | Konstruktif Masyarakat Belajar Masyarakat Belajar Masyarakat Belajar Konstruktif | 5' 10' 20' 15' 10' 40' 5' 5' | Guru Siswa Siswa Siswa Guru |
| | 3)Kegiatan Penutup | Guru memberikan masukan kepada siswa tentang latihan drama yang telah dilakukan. | Konstruktif | 5' | Guru |
| 7. | Pertemuan VII 180 menit 1)Kegiatan Pendahuluan | a. Guru membuka pelajaran. b.Siswa dan guru saling bertanya-jawab tentang kegiatan gladi bersih pada pertemuan sebelumnya. | Bertanya | 5' | Guru |

| | | | | | |
|--|--------------------|---|--------------------|------|---------------------------|
| | 2)Kegiatan Inti | a.Eksplorasi Guru memberikan motivasi pada siswa agar percaya diri saat penilaian pementasan. | Konstruktif | 5' | Guru |
| | | b.Elaborasi 1)Siswa melakukan pemanasan tubuh (stretching) permainan Bang-bing-bong. 2)Latihan Inti: Siswa melakukan latihan konsentrasi dengan permainan lingkaran alfabet. 3)Siswa melakukan pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1) 4)Persiapan pementasan (make-up, kostum, rambut, panggung) 5) Penilaian pementasan drama "HM1L" siklus I, di ruang tari Smada. c.Konfirmasi Guru mengevaluasi latihan drama siswa. | Masyarakat Belajar | 10' | Siswa |
| | | | | 5' | Siswa |
| | | | Masyarakat Belajar | 120' | Siswa, Peneliti, dan guru |
| | | | Konstruktif | 20' | Guru |
| | 3)Kegiatan Penutup | Guru memberikan masukan kepada siswa tentang pementasan drama yang telah dilakukan. | Konstruktif | 5' | Guru |

E. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan:

a. Alat:

1. Lembar pengamatan
2. Catatan lapangan
3. Lembar penilaian
4. Bola elastis.

b. Bahan

1. Naskah drama
2. Materi pementasan drama
3. Materi *Theater game*.

c. Sumber Bahan

Santosa, Eko. 2010. Bahan Ajar Seni Teater. *Makalah*. Yogyakarta: Studio Teater PPPPTK Seni dan Budaya.

-----, 2008. *Seni Teater Jilid I & II untuk SMK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: PT Grasindo.

F. Penilaian

- a. Teknik : Praktik
- b. Bentuk instrumen : Teknik unjuk kerja individu dan kelompok
- c. Pedoman penilaian pertemuan VII

Wonosari, 17 Oktober 2012

Mengetahui,

Guru Sastra Indonesia

Peneliti

Drs. Hari Praptono

Ria Silviani

NIP.19586216 198603 1010

NIM.08201241020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Siklus II)

Sekolah : SMA Negeri 2 Wonosari

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/ Semester : XI Bahasa /1

Standar Kompetensi : Berbicara

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama

Kompetensi Dasar : 6.1. Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak tokoh

Indikator : 6.1.1. Memahami watak tokoh dalam naskah drama yang akan dipentaskan.

6.1.2. Berdialog dan berakting dengan gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak, pikiran, dan perasaan tokoh.

Alokasi Waktu : 6 x pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami watak tokoh dalam naskah drama yang akan dipentaskan.
2. Siswa mampu berdialog dan berakting dengan gerak-gerik dan mimik sesuai dengan watak, pikiran, dan perasaan tokoh.

C. Materi Pembelajaran

1. Permainan dalam metode *Theater game*
 - a. Pemanasan (Warm-Ups)
 - b. Latihan Inti
 - ♦ Latihan Konsentrasi
 - ♦ Latihan Imajinasi
 - ♦ Latihan *Basic Acting*
 - c. Pendinginan (Relaxation)
 - d. Latihan Memainkan Peran dalam Naskah Drama “HM1L”

D. Metode Pembelajaran

- a. *Theater game*

E. Langkah-langkah Pembelajaran

| No. | Kegiatan Pembelajaran | Langkah-langkah Pembelajaran | Strategi | Waktu | Domain |
|-----|-----------------------|--------------------------------|-------------|-------|--------|
| 1. | Pertemuan I | Guru menyampaikan evaluasi dan | Konstruktif | 5' | Guru |

| | | | | | |
|----|--|--|---|--|--|
| | 60 menit 1.Kegiatan Pendahuluan | penilaian pementasan drama “HM1L” oleh siswa pada pertemuan sebelumnya. | | | Siswa |
| | 2. Kegiatan Inti | <p>a. Eksplorasi 1)Siswa dan guru saling bertanya jawab mengenai kekurangan dan kendala yang dihadapi dalam pementasan drama pada penilaian sebelumnya.</p> <p>b. Elaborasi 1) Guru dan siswa menyimak video rekaman hasil pementasan drama “HM1L” siklus I dan mendiskusikannya. 2) Latihan Inti: Siswa melakukan latihan konsentrasi dengan permainan: <i>cermin dan lingkaran alfabet</i>. 3) Siswa melakukan latihan imajinasi dengan permainan <i>moving picture</i>. 4) Siswa melakukan pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1).</p> <p>c.Konfirmasi 1)Guru memberikan motivasi kepada siswa agar tetap bersemangat dalam latihan.</p> | <p>Konstruktif</p> <p>Diskusi dan tanya-jawab</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Bertanya</p> | <p>5’</p> <p>20’</p> <p>10’</p> <p>10’</p> <p>5’</p> <p>5’</p> | <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Guru</p> |
| | 3.Kegiatan Penutup | <p>c. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan hasil belajar dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>d. Guru dan siswa saling berbagi salam dan terima kasih.</p> | Masyarakat Belajar | 5’ | Guru |
| 2. | Pertemuan II 90 menit 1.Kegiatan Pendahuluan | <p>a. Guru membuka pelajaran.</p> <p>b.Siswa dan guru saling bertanya-jawab tentang permainan pada pertemuan sebelumnya.</p> | <p>Konstruktif</p> <p>Bertanya</p> | 5’ | <p>Guru</p> <p>Siswa</p> |
| | 2.Kegiatan Inti | <p>a.Eksplorasi Guru menyampaikan materi yang harus dikuasai siswa pada pertemuan kali ini.</p> <p>b.Elaborasi</p> | <p>Bertanya</p> <p>Masyarakat</p> | <p>5’</p> <p>10’</p> | <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> |

| | | | | | |
|----|---|---|--|---|---|
| | | <p>1) Siswa melakukan pemanasan (stretching) dan permainan Hitung Bola.</p> <p>2) Latihan Inti: Siswa melakukan latihan konsentrasi dengan permainan lingkaran alfabet dan abjad terakhir.</p> <p>3) Siswa melakukan latihan basic acting dengan permainan status change.</p> <p>4) Siswa melakukan latihan adegan tambahan yaitu adegan 5-7.</p> <p>5) Siswa melakukan pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1).</p> <p>c. Konfirmasi Guru dan siswa melakukan evaluasi kegiatan.</p> | <p>Belajar</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Bertanya</p> | <p>15'</p> <p>10'</p> <p>35'</p> <p>5'</p> | <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa Guru</p> |
| | 3. Kegiatan Penutup | <p>c. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan hasil belajar dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>d. Guru dan siswa saling berbagi salam dan terima kasih.</p> | Masyarakat Belajar | 5' | Guru |
| 3. | Pertemuan III 90menit 1) Kegiatan Pendahuluan | <p>a. Guru membuka pelajaran.</p> <p>b. Siswa dan guru saling bertanya-jawab tentang persiapan siswa untuk gladi bersih pada pertemuan kali ini.</p> | <p>Konstruktif</p> <p>Bertanya</p> | 5' | <p>Guru</p> <p>Siswa</p> |
| | 2. Kegiatan Inti | <p>a. Eksplorasi Guru memberikan motivasi kepada siswa tentang pementasan drama.</p> <p>b. Elaborasi 1) Siswa melakukan pemanasan tubuh (stretching) dan permainan Bang-bing-bong. 2) Latihan Inti: Siswa melakukan latihan konsentrasi dengan permainan <i>follow the leader expression</i>. 3) Siswa melakukan latihan imajinasi dengan permainan puisi <i>gibberish</i> 4) Siswa melakukan latihan basic acting dengan permainan <i>three</i></p> | <p>Konstruktif</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Masyarakat Belajar</p> | <p>5'</p> <p>10'</p> <p>10'</p> <p>10'</p> <p>10'</p> | <p>Guru</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> |

| | | | | | |
|----|--|--|---|--|--|
| | | <p><i>ways conversation.</i></p> <p>5) Siswa melakukan latihan adegan 1-8</p> <p>6)Siswa melakukan pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1).</p> <p>c.Konfirmasi Guru dan siswa melakukan evaluasi kegiatan.</p> | <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Bertanya</p> | <p>30'</p> <p>5</p> | <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> |
| | 3)Kegiatan Penutup | Guru memotivasi siswa untuk tetap bersemangat menghadapi penilaian pementasan drama pada pertemuan selanjutnya. | Masyarakat Belajar | 5' | Guru |
| 4. | Pertemuan IV 90 menit 1)Kegiatan Pendahuluan | Guru menyampaikan evaluasi dari latihan yang telah dilakukan pada peretemuan sebelumnya. | Konstruktif Bertanya | 5' | Guru Siswa |
| | 2)Kegiatan Inti | <p>a.Eksplorasi Guru memotivasi siswa untuk mempersiapkan diri untuk latihan.</p> <p>b.Elaborasi 1) Siswa melakukan pemanasan tubuh (stretching) dan permainan Hitung Bola. 2) Latihan Inti: Siswa melakukan permainan lingkaran alfabet. 3)Latihan Basic Acting: <i>status change dan three ways conversation.</i> 4)siswa melakukan latihan adegan 1-8 5)Siswa melakukan pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1).</p> <p>c.Konfirmasi Guru melakukan evaluasi latihan.</p> | <p>Konstruktif</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Konstruktif</p> | <p>5'</p> <p>10'</p> <p>5'</p> <p>20'</p> <p>30'</p> <p>5'</p> | <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Guru</p> |
| | 3)Kegiatan Penutup | Guru dan siswa melakukan <i>sharing</i> tentang latihan adegan 1-8. | Konstruktif Bertanya | 10' | Guru Siswa |
| 5. | Pertemuan V 120 menit 1)Kegiatan Pendahuluan | Guru menyampaikan evaluasi dari gladi bersih yang telah dilakukan pada peretemuan sebelumnya. | Konstruktif Bertanya | 5' | Guru Siswa |
| | 2)Kegiatan Inti | <p>a.Eksplorasi Guru memotivasi siswa untuk</p> | Konstruktif | 5' | Siswa |

| | | | | | |
|----|--|--|--|---|--|
| | | <p>mempersiapkan diri dalam pementasan drama.</p> <p>b.Elaborasi</p> <p>1) Siswa melakukan pemanasan tubuh (stretching) dan permainan Bang-bing-bong</p> <p>2) Latihan Inti: Siswa melakukan latihan konsentrasi dengan permainan lingkaran alphabet dan lingkaran huruf vokal.</p> <p>4)siswa melakukan latihan adegan 1-8</p> <p>5)Siswa melakukan pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1).</p> <p>c.Konfirmasi</p> <p>Guru melakukan evaluasi latihan.</p> | <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Masyarakat Belajar</p> <p>Konstruktif</p> | <p>10'</p> <p>10'</p> <p>60'</p> <p>5'</p> <p>15'</p> | <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Guru</p> |
| | 3)Kegiatan Penutup | Guru dan siswa melakukan sharing tentang latihan adegan 1-8. | Konstruktif Bertanya | 10' | Guru Siswa |
| 6. | <p>Pertemuan VI</p> <p>270 menit</p> <p>1)Kegiatan Pendahuluan</p> | Guru menyampaikan evaluasi dari gladi bersih yang telah dilakukan pada peretemuan sebelumnya. | Konstruktif Bertanya | 5' | Guru Siswa |

| | | | | | |
|--|--------------------|--|--------------------|---------|------------|
| | 2)Kegiatan Inti | a.Eksplorasi Guru memotivasi siswa untuk mempersiapkan diri dalam pementasan drama. | Konstruktif | 5' | Siswa |
| | | b.Elaborasi 1) Siswa melakukan pemanasan tubuh (stretching) dan permainan Bang-bing-bong. | Masyarakat Belajar | 15' | Siswa |
| | | 2) Latihan Inti: Siswa melakukan permainan lingkaran alphabet dan lingkaran huruf vokal. | Masyarakat Belajar | 10' | Siswa |
| | | 3)Siswa melakukan pendinginan dengan permainan (5-4-3-2-1). | | 5' | |
| | | 4)Persiapan pementasan siklus II (make-up, rambut, kostum, tata panggung) | Masyarakat Belajar | 2,5 jam | Siswa |
| | | 5)Penilaian pementasan drama siklus II "HM1L" | | 30' | Guru |
| | | c.Konfirmasi Guru memberikan evaluasi terhadap hasil pementasan siklus II, peningkatanm dll. | Konstruktif | 5' | Guru |
| | 3)Kegiatan Penutup | Siswa, Peneliti, dan guru membersihkan ruangan pementasan dan makan bersama. | Masyarakat Belajar | 45' | Guru Siswa |

F. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan:

a. Alat:

1. Lembar pengamatan
2. Catatan lapangan
3. Angket pascatindakan
4. Lembar penilaian.
5. Bola elastis.

b. Bahan

1. Naskah drama
2. Materi *Theater game*.

G. Sumber Bahan

Santosa, Eko. 2010. Bahan Ajar Seni Teater. *Makalah*. Yogyakarta: Studio Teater PPPPTK Seni dan Budaya.

-----, 2008. *Seni Teater Jilid I & II untuk SMK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

H. Penilaian

- a. Teknik : Praktik
- b. Bentuk instrumen : Teknik unjuk kerja individu dan kelompok
- c. Pedoman penilaian pertemuan VI

Wonosari, 5 November 2012

Mengetahui,

Guru Sastra Indonesia

Peneliti

Drs. Hari Praptono
NIP.19586216 198603 1010

Ria Silviani
NIM.08201241020

Lampiran 3. **Angket****ANGKET PRATINDAKAN**

Nama :

No. Presensi : ...

Isilah pada kolom yang telah disediakan dengan tanda centang (✓)!

| No | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|---|---------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya lebih menyukai pembelajaran sastra daripada pembelajaran bahasa. | | | | |
| 2. | Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama dari guru mata pelajaran Sastra Indonesia. | | | | |
| 3. | Pembelajaran drama adalah pembelajaran yang menyenangkan. | | | | |
| 4. | Saya pernah melihat pementasan drama. | | | | |
| 5. | Saya ingin mempunyai kemampuan untuk mementaskan drama. | | | | |
| 6. | Saya pernah praktik mementaskan drama di kelas atau sekolah. | | | | |
| 7. | Saya mampu mementaskan drama dengan baik. | | | | |
| 8. | Praktik mementaskan drama adalah kegiatan yang mudah. | | | | |
| 9. | Selama pembelajaran drama, saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh. | | | | |
| 10. | Kemampuan praktik mementaskan drama sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. | | | | |

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

ANGKET PASCATINDAKAN

Nama :

No. Presensi :

Isilah pada kolom yang telah disediakan dengan tanda centang (✓)!

| No | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|--|---------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya kurang memahami pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode <i>Theater game</i> . | | | | |
| 2. | Adanya pembelajaran ini membuat saya semakin memahami tentang keterampilan mementaskan drama. | | | | |
| 3. | Pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan mementaskan drama. | | | | |
| 4. | Pembelajaran ini dapat membantu saya agar dapat mementaskan drama dengan lebih baik. | | | | |
| 5. | Pembelajaran mementaskan drama menggunakan metode <i>Theater game</i> merupakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. | | | | |
| 6. | Melalui pembelajaran ini saya mengetahui persiapan aktor/ pemeran dalam mementaskan drama. | | | | |
| 7. | Pembelajaran seperti ini perlu terus dilakukan agar siswa lebih paham tentang persiapan untuk mementaskan drama. | | | | |
| 8. | Pembelajaran drama dengan metode <i>Theater game</i> membuat saya lebih akrab dengan guru dan teman-teman. | | | | |
| 9. | Melalui pembelajaran ini saya lebih kreatif, lebih percaya diri, dan mampu membawakan karakter tokoh dalam mementaskan drama. | | | | |
| 10. | Menurut pengamatan saya, dengan adanya pembelajaran ini, sebagian besar kemampuan mementaskan drama siswa meningkat/ lebih baik. | | | | |

Keterangan: SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju).

Lampiran 4. Hasil Pengisian Angket

ANGKET PRATINDAKAN

Nama : AGUNG TRI PRABOWO

No. Presensi : 02

Isilah pada kolom yang telah disediakan dengan tanda centang (✓)!

| No | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|---|---------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya lebih menyukai pembelajaran sastra daripada pembelajaran bahasa. | | ✓ | | |
| 2. | Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama dari guru mata pelajaran Sastra Indonesia. | | ✓ | | |
| 3. | Pembelajaran drama adalah pembelajaran yang menyenangkan. | | | ✓ | |
| 4. | Saya pernah melihat pementasan drama. | | ✓ | | |
| 5. | Saya ingin mempunyai kemampuan untuk mementaskan drama. | | ✓ | | |
| 6. | Saya pernah praktik mementaskan drama di kelas atau sekolah. | | | ✓ | |
| 7. | Saya mampu mementaskan drama dengan baik. | | | ✓ | |
| 8. | Praktik mementaskan drama adalah kegiatan yang mudah. | | | | ✓ |
| 9. | Selama pembelajaran drama, saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh. | | | ✓ | |
| 10. | Kemampuan praktik mementaskan drama sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. | ✓ | | | |

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

ANGKET PRATINDAKAN

Nama : ...*Lucio Rini K.W*...

No. Presensi : ...*15*...

Isilah pada kolom yang telah disediakan dengan tanda centang (✓)!

| No | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|---|---------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya lebih menyukai pembelajaran sastra daripada pembelajaran bahasa. | | | ✓ | |
| 2. | Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama dari guru mata pelajaran Sastra Indonesia. | | ✓ | | |
| 3. | Pembelajaran drama adalah pembelajaran yang menyenangkan. | | | | ✓ |
| 4. | Saya pernah melihat pementasan drama. | | ✓ | | |
| 5. | Saya ingin mempunyai kemampuan untuk mementaskan drama. | | ✓ | | |
| 6. | Saya pernah praktik mementaskan drama di kelas atau sekolah. | | | | ✓ |
| 7. | Saya mampu mementaskan drama dengan baik. | | | | ✓ |
| 8. | Praktik mementaskan drama adalah kegiatan yang mudah. | | | | ✓ |
| 9. | Selama pembelajaran drama, saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh. | | | | ✓ |
| 10. | Kemampuan praktik mementaskan drama sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. | ✓ | | | |

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

ANGKET PRATINDAKAN

Nama : Ubay Ardhi F.

No. Presensi : 25

Isilah pada kolom yang telah disediakan dengan tanda centang (√)!

| No | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|---|---------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya lebih menyukai pembelajaran sastra daripada pembelajaran bahasa. | | ✓ | | |
| 2. | Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama dari guru mata pelajaran Sastra Indonesia. | ✓ | | | |
| 3. | Pembelajaran drama adalah pembelajaran yang menyenangkan. | | | ✓ | |
| 4. | Saya pernah melihat pementasan drama. | | ✓ | | |
| 5. | Saya ingin mempunyai kemampuan untuk mementaskan drama. | | ✓ | | |
| 6. | Saya pernah praktik mementaskan drama di kelas atau sekolah. | | ✓ | | |
| 7. | Saya mampu mementaskan drama dengan baik. | | | ✓ | |
| 8. | Praktik mementaskan drama adalah kegiatan yang mudah. | | | ✓ | |
| 9. | Selama pembelajaran drama, saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh. | | | | ✓ |
| 10. | Kemampuan praktik mementaskan drama sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. | ✓ | | | |

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

ANGKET PASCATINDAKAN

Nama : Bekti Chandra Sari

No. Presensi : 5

Isilah pada kolom yang telah disediakan dengan tanda centang (✓)!

| No | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|--|---------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya kurang memahami pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode <i>Theater Game</i> . | | | | ✓ |
| 2. | Adanya pembelajaran ini membuat saya semakin memahami tentang keterampilan mementaskan drama. | ✓ | | | |
| 3. | Pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan mementaskan drama. | | ✓ | | |
| 4. | Pembelajaran ini dapat membantu saya agar dapat mementaskan drama dengan lebih baik. | ✓ | | | |
| 5. | Pembelajaran mementaskan drama menggunakan metode <i>Theater Game</i> merupakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. | ✓ | | | |
| 6. | Melalui pembelajaran ini saya mengetahui persiapan aktor/pemeran dalam mementaskan drama. | ✓ | | | |
| 7. | Pembelajaran seperti ini perlu terus dilakukan agar siswa lebih paham tentang persiapan untuk mementaskan drama. | ✓ | | | |
| 8. | Pembelajaran drama dengan metode <i>Theater Game</i> membuat saya lebih akrab dengan guru dan teman-teman. | ✓ | | | |
| 9. | Melalui pembelajaran ini saya lebih kreatif, lebih percaya diri, dan mampu membawakan karakter tokoh dalam mementaskan drama. | ✓ | | | |
| 10. | Menurut pengamatan saya, dengan adanya pembelajaran ini, sebagian besar kemampuan mementaskan drama siswa meningkat/ lebih baik. | ✓ | | | |

Keterangan: SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju).

ANGKET PASCATINDAKAN

Nama : hiskia dewa agungNo. Presensi : 12

Isilah pada kolom yang telah disediakan dengan tanda centang (✓)!

| No | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|--|---------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya kurang memahami pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode <i>Theater Game</i> . | | | ✓ | |
| 2. | Adanya pembelajaran ini membuat saya semakin memahami tentang keterampilan mementaskan drama. | | ✓ | | |
| 3. | Pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan mementaskan drama. | | ✓ | | |
| 4. | Pembelajaran ini dapat membantu saya agar dapat mementaskan drama dengan lebih baik. | ✓ | | | |
| 5. | Pembelajaran mementaskan drama menggunakan metode <i>Theater Game</i> merupakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. | | ✓ | | |
| 6. | Melalui pembelajaran ini saya mengetahui persiapan aktor/ pemeran dalam mementaskan drama. | | ✓ | | |
| 7. | Pembelajaran seperti ini perlu terus dilakukan agar siswa lebih paham tentang persiapan untuk mementaskan drama. | | ✓ | | |
| 8. | Pembelajaran drama dengan metode <i>Theater Game</i> membuat saya lebih akrab dengan guru dan teman-teman. | ✓ | | | |
| 9. | Melalui pembelajaran ini saya lebih kreatif, lebih percaya diri, dan mampu membawakan karakter tokoh dalam mementaskan drama. | | ✓ | | |
| 10. | Menurut pengamatan saya, dengan adanya pembelajaran ini, sebagian besar kemampuan mementaskan drama siswa meningkat/ lebih baik. | ✓ | | | |

Keterangan: SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju).

ANGKET PASCATINDAKAN

Nama : Restia Ardiatna AyuNo. Presensi : 22

Isilah pada kolom yang telah disediakan dengan tanda centang (✓)!

| No | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|--|---------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya kurang memahami pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode <i>Theater Game</i> . | | | | ✓ |
| 2. | Adanya pembelajaran ini membuat saya semakin memahami tentang keterampilan mementaskan drama. | ✓ | | | |
| 3. | Pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan mementaskan drama. | ✓ | | | |
| 4. | Pembelajaran ini dapat membantu saya agar dapat mementaskan drama dengan lebih baik. | ✓ | | | |
| 5. | Pembelajaran mementaskan drama menggunakan metode <i>Theater Game</i> merupakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. | ✓ | | | |
| 6. | Melalui pembelajaran ini saya mengetahui persiapan aktor/pemeran dalam mementaskan drama. | ✓ | | | |
| 7. | Pembelajaran seperti ini perlu terus dilakukan agar siswa lebih paham tentang persiapan untuk mementaskan drama. | ✓ | | | |
| 8. | Pembelajaran drama dengan metode <i>Theater Game</i> membuat saya lebih akrab dengan guru dan teman-teman. | ✓ | | | |
| 9. | Melalui pembelajaran ini saya lebih kreatif, lebih percaya diri, dan mampu membawakan karakter tokoh dalam mementaskan drama. | ✓ | | | |
| 10. | Menurut pengamatan saya, dengan adanya pembelajaran ini, sebagian besar kemampuan mementaskan drama siswa meningkat/ lebih baik. | ✓ | | | |

Keterangan: SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju).

Hasil Angket Pratindakan

| No. | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|---|---------------|-----------------|----------------|----------------|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya lebih menyukai pembelajaran sastra daripada pembelajaran bahasa. | - | 11 (45,83 %) | 13 (54,17%) | - |
| 2. | Saya pernah mendapatkan materi mengenai drama dari guru mata pelajaran Sastra Indonesia. | 7 (29,16%) | 17 (70,84%) | - | - |
| 3. | Pembelajaran drama adalah pembelajaran yang menyenangkan. | - | - | 14 (53.33%) | 10 (41,67%) |
| 4. | Saya pernah melihat pementasan drama. | - | 14 (58,33%) | 10 (41,67%) | - |
| 5. | Saya ingin mempunyai kemampuan untuk mementaskan drama. | - | 14 (58,33%) | 7 (29,17%) | 3 (12,5%) |
| 6. | Saya pernah praktik mementaskan drama di kelas atau sekolah. | - | 3 (12,5%) | 13 (54,17%) | 8 (33,33%) |
| 7. | Saya mampu mementaskan drama dengan baik. | - | - | 7 (29,17%) | 17 (70,83%) |
| 8. | Praktik mementaskan drama adalah kegiatan yang mudah. | - | - | 4 (16,67%) | 20 (83,33%) |
| 9. | Selama pembelajaran drama, saya melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh. | - | 5 (20,83%) | 14 (58,33) | 5 (20,83%) |
| 10. | Kemampuan praktik mementaskan drama sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. | 18 (75%) | 6 (25%) | - | - |

Keterangan: SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju).

Hasil Angket Pascatindakan

| No. | Pernyataan | Pilihan | | | |
|-----|--|-----------|-----------|----------|-----------|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1. | Saya kurang memahami pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode <i>Theater game</i> . | - | - | 7 28% | 18 72% |
| 2. | Adanya pembelajaran ini membuat saya semakin memahami tentang keterampilan mementaskan drama. | 19 76% | 6 24% | - | - |
| 3. | Pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan mementaskan drama. | 19 76% | 6 24% | - | - |
| 4. | Pembelajaran ini dapat membantu saya agar dapat mementaskan drama dengan lebih baik. | 21 84% | 4 16% | - | - |
| 5. | Pembelajaran mementaskan drama menggunakan metode <i>Theater game</i> merupakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. | 13 52% | 12 48% | - | - |
| 6. | Melalui pembelajaran ini saya mengetahui persiapan aktor/ pemeran dalam mementaskan drama. | 12 48% | 13 52% | - | - |
| 7. | Pembelajaran seperti ini perlu terus dilakukan agar siswa lebih paham tentang persiapan untuk mementaskan drama. | 16 64% | 9 36% | - | - |
| 8. | Pembelajaran drama dengan metode <i>Theater game</i> membuat saya lebih akrab dengan guru dan teman-teman. | 17 68% | 8 32% | - | - |
| 9. | Melalui pembelajaran ini saya lebih kreatif, lebih percaya diri, dan mampu membawakan karakter tokoh dalam mementaskan drama. | 10 40% | 15 60% | - | - |
| 10. | Menurut pengamatan saya, dengan adanya pembelajaran ini, sebagian besar kemampuan mementaskan drama siswa meningkat/ lebih baik. | 16 64% | 9 36% | - | - |

Keterangan: SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju).

**Lampiran 5. Lembar Kriteria Pengamatan Proses Pembelajaran
Mementaskan Drama**

| No | Aspek yang Diamati | Keterangan | Skor |
|--|--------------------|--|------|
| 1. | Keseriusan | Siswa memperhatikan penjelasan dari guru, melakukan permainan atau latihan peran dengan sungguh-sungguh, dan memperhatikan evaluasi dari guru. | 4 |
| | | Siswa memperhatikan penjelasan dari guru, melakukan permainan atau latihan peran dengan sungguh-sungguh, tetapi tidak terlalu memperhatikan evaluasi dari guru. | 3 |
| | | Siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru, kurang bersungguh-sungguh saat melakukan permainan atau latihan peran, dan tidak memperhatikan evaluasi dari guru. | 2 |
| | | Siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, tidak sungguh-sungguh dalam melakukan permainan atau latihan peran, dan tidak memperhatikan evaluasi dari guru. | 1 |
| 2. | Keaktifan | Siswa mengajukan diri untuk membantu guru dalam mempersiapkan kebutuhan pembelajaran, siswa bersedia memimpin/ menjelaskan 1 permainan/ materi kepada siswa yang lain, dan siswa mengajukan pertanyaan jika tidak paham dengan instruksi guru. | 4 |
| | | Siswa mengajukan diri untuk membantu guru dalam mempersiapkan kebutuhan pembelajaran, siswa bersedia memimpin / menjelaskan 1 permainan/ materi kepada siswa lain, tetapi siswa tidak mengajukan pertanyaan jika tidak paham dengan instruksi guru (diam). | 3 |
| | | Siswa mengajukan diri untuk membantu guru dalam mempersiapkan kebutuhan pembelajaran, siswa tidak bersedia memimpin / menjelaskan 1 permainan / materi kepada siswa lain, dan siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru (diam). | 2 |
| | | Siswa tidak mau membantu guru dalam mempersiapkan kebutuhan pembelajaran, siswa tidak bersedia memimpin / menjelaskan 1 permainan / materi kepada siswa lain, dan siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru (diam). | 1 |
| 3. | Keberanian | Siswa bersedia mencoba mempraktikkan instruksi/ penjelasan dari guru, siswa memberikan tawaran improvisasi saat latihan adegan di kelas, dan siswa mampu menyampaikan aspirasinya kepada guru dan siswa lain. | 4 |
| | | Siswa bersedia mencoba mempraktikkan instruksi/ penjelasan dari guru, siswa memberikan tawaran improvisasi saat latihan adegan di kelas, tetapi siswa tidak pernah menyampaikan aspirasinya kepada guru dan siswa lain. | 3 |
| | | Siswa bersedia mencoba mempraktikkan instruksi/ penjelasan dari guru, tetapi siswa tidak pernah memberikan tawaran improvisasi saat latihan adegan di kelas, dan siswa tidak pernah menyampaikan aspirasinya kepada guru dan siswa lain. | 2 |
| | | Siswa tidak mau mencoba mempraktikkan penjelasan/ instruksi dari guru, siswa tidak memberikan tawaran improvisasi saat latihan adegan di kelas, dan siswa tidak menyampaikan aspirasinya kepada guru dan siswa lain. | 1 |
| 4. | Konsentrasi | Siswa cepat memahami penjelasan/ instruksi dari guru, siswa dapat mengikuti setiap permainan yang diberikan oleh guru, dan siswa dapat serius saat praktik latihan adegan di kelas. | 4 |
| | | Siswa memahami penjelasan/ instruksi dari guru, siswa dapat mengikuti setiap permainan yang diberikan oleh guru, tetapi siswa terkadang tidak serius saat praktik latihan adegan di kelas. | 3 |
| | | Siswa memahami penjelasan dari guru, akan tetapi siswa kurang bisa mengikuti permainan yang diberikan oleh guru, dan siswa tidak serius saat latihan adegan di kelas. | 2 |
| | | Siswa tidak memahami penjelasan/ instruksi dari guru (menyepelekan), siswa tidak bisa mengikuti jalannya permainan, dan siswa selalu tidak serius saat latihan adegan di kelas. | 1 |
| 5. | Keantusiasan | Siswa mengikuti instruksi ataupun penjelasan dari guru, siswa memberikan respon positif pada materi yang diberikan oleh guru, dan siswa mengajak siswa lain untuk memperhatikan penjelasan / instruksi dari guru. | 4 |
| | | Siswa mengikuti instruksi / penjelasan dari guru, siswa memberikan respon positif pada materi yang diberikan oleh guru, tetapi siswa tidak mengajak siswa lain untuk memperhatikan penjelasan/ instruksi dari guru. | 3 |
| | | Siswa mengikuti instruksi/ penjelasan dari guru, tetapi siswa tidak memberikan respon positif pada materi yang diberikan oleh guru, dan siswa tidak mengajak siswa lain untuk memperhatikan penjelasan dari guru (cuek). | 2 |
| | | Siswa tidak mengikuti instruksi ataupun penjelasan dari guru, siswa tidak memberikan respon positif pada materi yang diberikan oleh guru, dan siswa tidak peduli dengan keadaan siswa yang lain (ramai, dsb). | 1 |
| $\frac{\text{Total Skor}}{20} \times 100 = \text{Nilai}$ | | | |

Lampiran 6. Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Mementaskan Drama

Tahap Pratindakan

| No. | Siswa | Skor | | | | | Jumlah Skor | Nilai |
|--------------------|-------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|-------------|--------------|
| | | Keseriusan | Keaktifan | Keberanian | Konsentrasi | Keantusiasan | | |
| 1. | S1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 13 | 65 |
| 2. | S2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 13 | 65 |
| 3. | S3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 7 | 35 |
| 4. | S4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 25 |
| 5. | S5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 13 | 65 |
| 6. | S6 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 12 | 60 |
| 7. | S7 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 13 | 65 |
| 8. | S8 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 8 | 40 |
| 9. | S9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 25 |
| 10. | S10 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 9 | 45 |
| 11. | S11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 25 |
| 12. | S12 | - | - | - | - | - | - | - |
| 13. | S13 | - | - | - | - | - | - | - |
| 14. | S14 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 30 |
| 15. | S15 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 16. | S16 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 17. | S17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 25 |
| 18. | S18 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 19. | S19 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 20. | S20 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 7 | 35 |
| 21. | S21 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 22. | S22 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 23. | S23 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 24. | S24 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| 25. | S25 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 7 | 35 |
| 26. | S26 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 50 |
| Jumlah | | 49 | 39 | 41 | 44 | 45 | 218 | 1090 |
| Rata-rata | | 2,04 | 1,63 | 1,71 | 1,83 | 1,88 | 9,08 | 45,42 |
| Nilai Maks. | | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 20 | 100 |

Skor Rata-rata Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Mementaskan Drama Siswa Kelas XI Bahasa pada Siklus I Pertemuan 1-7

| No. | Aspek | Skor Rata-rata Proses Pembelajaran Tiap Pertemuan | | | | | | | Skor Rata-rata Siklus I |
|---------------|--------------|---|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1. | Keseriusan | 2,63 | 2,63 | 2,73 | 2,67 | 2,81 | 3,00 | 3,04 | 2,79 |
| 2. | Keaktifan | 2,79 | 2,83 | 2,88 | 2,95 | 2,92 | 2,85 | 2,77 | 2,86 |
| 3. | Keberanian | 2,88 | 2,88 | 2,96 | 3,19 | 3,15 | 3,23 | 3,00 | 3,04 |
| 4. | Konsentrasi | 2,58 | 2,79 | 2,92 | 2,95 | 3,00 | 2,85 | 3,04 | 2,88 |
| 5. | Keantusiasan | 2,54 | 2,54 | 2,69 | 2,76 | 2,92 | 2,96 | 3,12 | 2,79 |
| Jumlah | | 13,42 | 13,67 | 14,19 | 14,52 | 14,81 | 14,88 | 14,96 | 14,35 |

Skor Rata-rata Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Mementaskan Drama Siswa Kelas XI Bahasa pada Siklus II Pertemuan 1-6

| No. | Aspek | Skor Rata-rata Proses Pembelajaran Tiap Pertemuan | | | | | | Skor Rata-rata Siklus II |
|---------------|--------------|---|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 1. | Keseriusan | 3,12 | 3,18 | 3,15 | 3,27 | 3,58 | 3,62 | 3,32 |
| 2. | Keaktifan | 2,96 | 2,95 | 2,96 | 3,04 | 3,19 | 3,19 | 3,05 |
| 3. | Keberanian | 3,00 | 3,23 | 3,31 | 3,31 | 3,00 | 3,31 | 3,16 |
| 4. | Konsentrasi | 3,15 | 3,18 | 3,23 | 3,31 | 3,50 | 3,50 | 3,31 |
| 5. | Keantusiasan | 3,12 | 3,09 | 3,19 | 3,19 | 3,27 | 3,42 | 3,21 |
| Jumlah | | 15,35 | 15,63 | 15,84 | 16,12 | 16,54 | 16,85 | 16,05 |

Lampiran 7. Pedoman Wawancara

1. Pedoman Wawancara Peneliti kepada Guru (pratindakan)

- a. Apakah Bapak pernah mengajarkan keterampilan mementaskan drama sebelumnya?
- b. Apakah siswa di sekolah ini menyukai pembelajaran drama, khususnya mementaskan drama?
- c. Bagaimana cara Bapak mengajarkan keterampilan mementaskan drama?
- d. Kesulitan apa saja yang Bapak hadapi ketika mengajarkan keterampilan mementaskan drama?
- e. Apakah siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran mementaskan drama?

2. Pedoman Wawancara Peneliti kepada Guru (pascatindakan)

- a. Bagaimana pendapat Bapak tentang pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode *Theater game*?
- b. Apa kelebihan metode *Theater game* dibandingkan dengan metode yang biasa Bapak terapkan dalam pembelajaran drama?
- c. Apa kekurangan dan kendala yang Bapak hadapi ketika menerapkan metode *Theater game* dalam pembelajaran drama?
- d. Apakah keterampilan siswa dalam mementaskan drama meningkat ?
- e. Apa saran Bapak terhadap penelitian ini?

3. Pedoman Wawancara Peneliti kepada Siswa (pratindakan)

- a. Apakah anda menyukai pembelajaran keterampilan mementaskan drama?
- b. Apakah anda mengalami kesulitan saat mementaskan drama?
- c. Apakah anda tertarik dengan metode guru dalam pembelajaran drama?

4. Pedoman Wawancara Peneliti kepada Siswa (pascatindakan)

- a. Apakah anda menyukai pembelajaran mementaskan drama dengan metode *Theater game*?
- b. Bagaimana pendapat anda tentang pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode *Theater game*?
- c. Apakah kemampuan anda dalam mementaskan drama meningkat?
- d. Apa kesulitan dan kendala yang anda hadapi ketika mengikuti pembelajaran drama dengan metode *Theater game*?
- e. Apa saran anda tentang pembelajaran drama dengan metode *Theater game*?

Lampiran 8. Transkrip Hasil Wawancara

1. Wawancara Peneliti dengan Guru (pratindakan)

a. Apakah Bapak pernah mengajarkan keterampilan mementaskan drama sebelumnya?

Jawaban: Iya, biasanya saya mengajarkan keterampilan mementaskan drama di kelas XI Bahasa dan di kelas ekstrakurikuler teater yang diikuti oleh siswa kelas X, XI, dan XII.

b. Apakah siswa di sekolah ini menyukai pembelajaran keterampilan mementaskan drama?

Jawaban: ada yang suka, dan ada yang tidak suka.

c. Bagaimana cara Bapak mengajarkan keterampilan mementaskan drama?

Jawaban: biasanya saya mengajarkan keterampilan mementaskan drama mulai dari teorinya dulu, baru kemudian membahas naskah drama, dan latihan berdialog. Untuk pembelajaran di kelas XI Bahasa, akhir dari pembelajaran bukan mementaskan drama karena keterbatasan jam pelajaran dan fasilitas. Untuk kelas ekstrakurikuler, akhir dari pembelajaran adalah pementasan drama tapi ya nunggu acara dari sekolah. Jadi tidak tentu pentasnya.

d. Kesulitan apa saja yang Bapak hadapi ketika mengajarkan keterampilan mementaskan drama?

Jawaban: kesulitan membangun semangat para siswa dalam pembelajaran.

e. Apakah siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran mementaskan drama?

Jawaban: kalau siswa kelas XI Bahasa tidak begitu antusias dalam pembelajaran drama yang saya sampaikan. Tapi kalau siswa ekskul teater karena hanya 8 orang yang ikut, jadi ya harus antusias.

2. Wawancara Peneliti dengan S 19 (pratindakan)

a. Apakah anda menyukai pembelajaran keterampilan mementaskan drama?

Jawaban: suka mbak, tapi sering bosan pas pelajaran sastra drama, soalnya pak guru cuma menjelaskan tentang drama, kita *nggak* diajak praktik drama.

b. Apakah anda mengalami kesulitan saat mementaskan drama?

Jawaban: kesulitannya cuma satu mbak, kesulitan menahan *ngantuk* kalau *pas* pelajaran drama di kelas.

c. Apakah anda tertarik dengan metode guru dalam pembelajaran drama?

Jawaban: kurang tertarik mbak, saya mengharapkan diberi kesempatan praktik pentas drama di kelas, tetapi guru hanya menerangkan drama itu apa, pentas drama yang baik itu bagaimana, tidak menjanjikan akan diajak pentas.

3. Wawancara Peneliti dengan Guru (pascatindakan)

a. Bagaimana pendapat Bapak tentang pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan menggunakan metode *Theater game*?

Jawaban: tahapannya sebenarnya hanya ada 3, tetapi permainan di dalamnya banyak. Jadi guru yang menerapkannya harus paham tata cara permainan tersebut, dan mengembangkan permainan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.

b. Apa kelebihan metode *Theater game* dibandingkan dengan metode yang biasa Bapak terapkan dalam pembelajaran drama?

Jawaban: setiap metode pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan setelah diterapkan. Kelebihan Metode *Theater game* ini bagus untuk mempersiapkan siswa sebelum latihan mementaskan drama. Jadi metode ini cenderung mempersiapkan tubuh, vokal, dan perasaan siswa sebelum melalui tahapan latihan serius dalam proses pementasan drama. Metode ini bagus untuk pemula yang belum pernah mengikuti proses latihan drama sebelumnya seperti siswa kelas XI Bahasa. Satu lagi, metode ini mebuat siswa jadi bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

c. Apa kekurangan dan kendala yang Bapak hadapi ketika menerapkan metode *Theater game* dalam pembelajaran drama?

Jawaban: kekurangan metode ini adalah masih kurang mendalam untuk menggali aspek keaktoran. Hal tersebut juga menjadi kendala bagi saya saat menyampaikan materi dengan metode ini. Saya harus bekerja keras memahami detail permainan yang tidak sedikit dari setiap tahapan metode ini. Tetapi hal tersebut menjadi pengalaman baru bagi saya.

d. Apakah keterampilan siswa dalam mementaskan drama meningkat ?

Jawaban: Ya. Setelah melalui pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode *Theater game* ini, siswa menjadi semangat mengikuti pembelajaran drama, sehingga keterampilannya pun ikut meningkat.

e. Apa saran Bapak terhadap penelitian ini?

Jawaban: penelitian ini bagus, ya adanya kekurangan di sana-sini adalah hal yang wajar. Meskipun demikian, hasil dari penelitian ini mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam mementaskan drama. Penelitian ini dapat menjadi satu inovasi dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama, sehingga layak untuk ditindaklanjuti.

4. Wawancara Peneliti dengan S25 (pascatindakan)

a. Apakah anda menyukai pembelajaran mementaskan drama dengan metode *Theater game*?

Jawaban: Ya. Saya suka pembelajaran drama dengan metode *Theater game* ini.

b. Bagaimana pendapat anda tentang pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode *Theater game*?

Jawaban: menyenangkan, mengasikkan, membuat saya dan teman-teman semangat dalam pelajaran drama. Kita jadi nggak bosan saat pelajaran drama berlangsung *Mbak*.

c. Apakah kemampuan anda dalam mementaskan drama meningkat?

Jawaban: jelas meningkat Mbak. Soalnya sebelumnya saya nggak bisa main drama, saya nggak bisa akting, tapi setelah pembelajaran drama kemarin, saya jadi percaya diri, bisa berakting natural, karena aktingnya boleh improvisasi.

d. Apa kesulitan dan kendala yang anda hadapi ketika mengikuti pembelajaran drama dengan metode *Theater game*?

Jawaban: kesulitan berimajinasi untuk berbahasa *Gibberish*, Mbak.

e. Apa saran anda tentang pembelajaran drama dengan metode *Theater game*?

Jawaban: permainan yang digunakan lebih banyak pilihannya lagi Mbak, trus waktu latihannya lebih panjang, biar hasilnya lebih bagus.

Lampiran 9. Catatan Lapangan

Catatan Lapangan

KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 1

Hari/ Tanggal : Rabu/ 17-10-2012 Siklus : Pratindakan
Pukul : 10.15-11.45 (90') Pengamat : Peneliti

Peneliti tiba di sekolah pukul 10.00 WIB. Sesampainya di sekolah Peneliti menuju ke depan ruang kantor guru untuk mempersiapkan segalanya. Pukul 10.00 – 10.15 WIB adalah waktu bagi seluruh siswa untuk istirahat pertama. Peneliti menunggu hingga bel berbunyi lalu bergegas masuk ke ruang kelas XI Bahasa bersama guru kolaborator pada pukul 10.15 WIB.

Sesampainya di kelas, guru bahasa Indonesia yaitu pak Hari Praptono memperkenalkan Peneliti dan tujuan penelitian ini. Selanjutnya guru kolaborator mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran. Guru melakukan presensi kehadiran siswa, ada 2 siswa yang tidak masuk, yaitu S12 (sakit) dan S13 (izin).

Guru melanjutkan materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, yaitu drama. guru menjelaskan perbedaan drama sebagai karya sastra dan drama sebagai pertunjukan. Kemudian, hal apa saja yang dibutuhkan untuk mempersiapkan pementasan. Guru terus menjelaskan teori tentang drama, dan bercerita tentang pengalamannya saat mementaskan drama. Bahwa seorang pemain dalam sebuah pertunjukan drama diharuskan mempunyai konsentrasi yang tinggi. Harus dapat mengelola tubuh agar bergerak sesuai dengan tuntunan dalam naskah. Selain itu, pikiran seorang pemain drama juga harus fokus, dan berusaha bukan menjadi diri sendiri, akan tetapi menjadi tokoh yang diperankan.

Pembelajaran mulai terasa membosankan bagi siswa, karena guru hanya bercerita dan menjelaskan materi selama kurang lebih 60 menit. Siswa mulai menampilkan ketidakantusiasannya pada penjelasan guru. Ada beberapa siswa yang merebahkan kepalanya di atas meja. Hanya siswa yang duduk di deretan depan yang tetap duduk tegak mencoba untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Melihat kondisi ini, guru (yang sedari tadi menjelaskan materi dengan duduk di kursinya) berdiri dan mendekati siswa yang duduk di deretan depan. Siswa yang tadinya mulai mengantuk, kini mencoba menegakkan kepalanya lagi.

Jam menunjukkan pukul 11.05 WIB, guru memberikan kesempatan bagi Peneliti untuk membagikan angket pratindakan kepada siswa. Setelah itu, siswa diberi waktu untuk mengisi angket tersebut dengan sejujur-juurnya. Peneliti dan guru kolaborator meyakinkan siswa bahwa hasil pengisian angket tersebut tidak akan mempengaruhi nilai mereka. Bel tanda istirahat kedua

berbunyi bertepatan dengan selesainya siswa mengumpulkan hasil angket yang telah diisi kepada Peneliti. Guru menutup pelajaran dengan ucapan terimakasih. Peneliti dan guru kolaborator keluar kelas.

Peneliti dan guru kolaborator melihat sebagian hasil pengisian angket. Setelah itu, Peneliti mewawancarai guru kolaborator dengan pedoman wawancara yang sudah dipersiapkan. Peneliti dan guru kolaborator kemudian mendiskusikan RPP dengan metode *Theater game* yang akan digunakan dalam pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Guru mengingatkan siswa bahwa pertemuan berikutnya akan dilaksanakan pada hari senin. Jam pelajaran sastra Indonesia hanya berdurasi kurang lebih 70 menit atau 2x35 menit karena terpotong kegiatan upacara bendera. Oleh karena itu, Peneliti dan guru kolaborator berdiskusi tentang materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya. Hasil diskusi tersebut adalah, pengurangan permainan dalam setiap tahap yang dilakukan agar siswa dapat berkesempatan untuk membedah naskah drama “HM1L” yang akan dipentaskan. Peneliti dan guru kolaborator telah sepakat untuk menggunakan permainan tunjuk nama gantri posisi, cermin, dan puisi gibberish untuk pertemuan pertama siklus I minggu depan. Peneliti memberikan materi permainan dalam metode *Theater game* kepada guru. Guru kolaborator berjanji untuk mempelajarnya.

Peneliti telah membuat janji pada salah satu siswa kelas XI Bahasa yaitu S19 untuk diwawancarai sepulang sekolah. Mahasiswa menunggu hingga bel pulang sekolah berbunyi. S19 datang menghampiri Peneliti, kemudian Peneliti melakukan wawancara sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan. Peneliti pamit meninggalkan sekolah untuk merevisi RPP yang akan digunakan minggu depan.

Peneliti
Ria Silviani

**KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI Catatan Lapangan
GUNUNGKIDUL**

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 2

Hari/ Tanggal : Senin/ 22-10-2012 Siklus : I pertemuan 1

Pukul : 08.05-09.15 (70') Pengamat : Peneliti

Peneliti tiba di sekolah pukul 08.00 WIB. Kegiatan upacara bendera belum selesai, oleh karena itu Peneliti menunggu di lobi sekolah sambil menyiapkan instrumen penelitian, RPP, dan kamera untuk penelitian siklus I pertemuan 1 nanti. Setelah kurang lebih 5 menit menunggu, guru kolaborator menghampiri Peneliti dan bersama-sama berjalan menuju ruang kelas XI Bahasa di lantai 2. Guru kolaborator menyatakan siap mencoba metode *Theater game*. Peneliti menyambut kesanggupan guru dengan penuh semangat.

Siswa masih terlihat duduk sembarangan dan bersantai di depan kelas. Guru mengajak siswa masuk kelas dan menyuruh mereka duduk rapi. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan mengecek kehadiran siswa kelas XI Bahasa. Ada 2 siswa yang tidak masuk, yaitu S13 (izin) dan S18 (izin). Setelah itu, guru memberikan pengertian pada siswa bahwa hari ini pembelajaran keterampilan mementaskan drama akan sedikit berbeda. Guru mengharapkan respon yang baik dari siswa. siswa menyanggupi ajakn guru dengan cukup antusias. Guru dan siswa bergotong royong menyiapkan ruangan dengan cara menggeser meja dan kursi agar tercipta ruang yang lega untuk latihan.

Guru menyuruh siswa berdiri dan berkumpul di bagian belakang kelas. Pada tahap pemanasan, siswa melakukan permainan Tunjuk Nama Ganti Posisi. Guru menjelaskan peraturan dalam permainan tersebut. Setelah siswa menyatakan paham pada peraturannya, maka permainan pun dimulai. Guru menunjuk siswa yang bernama Deta (S7), kemudian siswa tersebut menunjuk Ubay (S25), dan seterusnya hingga seluruh siswa mendapat kesempatan untuk ditunjuk dan menunjuk. Siswa yang paling akhir ditunjuk oleh temannya adalah Lucia (S15). Siswa tersebut harus menunjuk guru. Setelah itu semua tangan siswa diturunkan. Siswa harus mengulangi menunjuk temannya dengan urutan yang sama dan tempo yang lebih cepat. Ada beberapa siswa yang lupa urutannya. Hal itu menyebabkan permainan harus berhenti sejenak. Siswa tersebut bernama Sendi (S24). Sendi kebingungan mengingat-ingat urutan siswa yang harus ia tunjuk sesuai urutan yang telah disepakati. Siswa yang lain tertawa, karena memang siswa lain tidak boleh memberitahu apa-apa pada siswa yang lupa urutan menunjuk. Setelah beberapa saat kebingungan, akhirnya Sendi ingat ia harus menunjuk Fatur (S10). Guru dan seluruh siswa tertawa. Kemudian peraturan permainannya ditambah, urutan menunjuk diganti. Selain menunjuk teman, siswa harus menuju tempat dimana siswa yang ia tunjuk berdiri. Begitu seterusnya hingga seluruh siswa berganti posisi. Lagi-lagi ada beberapa siswa yang sempat kebingungan. Guru terus memotivasi siswa agar mampu mengingat urutannya. Akhirnya setelah mencoba 4 kali memainkan permainan ini, pada kesempatan ke-5, seluruh siswa dapat dengan lancar memainkan permainan ini tanpa kebingungan. Semua siswa terlihat senang dan tidak sabar untuk memainkan permainan yang lain.

Memasuki tahap selanjutnya adalah tahap latihan inti. Guru menjelaskan peraturan permainan cermin untuk latihan konsentrasi. Setelah siswa menganggap paham, guru memulai latihan konsentrasi tersebut. Seluruh siswa harus memulai kegiatan tersebut secara bersamaan setelah guru berkata “mulai!”.

Guru berkeliling mengamati gerakan yang dilakukan oleh siswa, sambil sesekali mengingatkan siswa untuk melakukannya dengan sungguh-sungguh, dan tanpa tertawa. Setelah melihat bahwa siswa mampu melakukan gerakan bagian kepala dengan baik, guru menambahkan instruksi, “sekarang, tambah dengan gerakan bahu, dada, lengan, dan tangan!”. Seluruh siswa yang menjadi “orang bercermin” menggerakkan tubuh sesuai instruksi guru. Kemudian guru berkata “Ganti!”, itu berarti siswa bertukar peran. Siswa yang tadi menjadi “cermin”, berubah menjadi “orang yang bercermin”, begitu pula sebaliknya. Siswa mampu memainkan permainan cermin dengan lancar. Guru mempersilakan siswa berkumpul dan duduk di lantai untuk merefleksikan manfaat permainan cermin yang telah dilakukan.

Setelah permainan cermin dalam latihan konsentrasi berhasil dilakukan, tahap selanjutnya adalah latihan imajinasi. Permainan yang digunakan oleh guru kolaborator adalah puisi *gibberish*. Guru menjelaskan peraturan dalam permainan puisi *gibberish*. Dalam permainan ini, dibutuhkan 2 siswa untuk berperan sebagai orang yang berbahasa *gibberish* (bahasa asing yang tidak teridentifikasi dari negara mana) dan orang yang berbahasa Indonesia. Kedua pemain ini akan mendeklamasikan puisi secara spontan sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru. Akan tetapi orang asing mendeklamasikan puisinya dengan bahasa *gibberish*, dan pemain satunya mendeklamasikan puisi tersebut dengan bahasa Indonesia atau dengan kata lain menerjemahkan puisi berbahasa *gibberish* ke dalam bahasa Indonesia. Siswa tidak boleh mencatat puisi yang akan dideklamasikan. Siswa harus mendeklamasikan puisi dengan spontan dan sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru.

Guru memberikan tema “cinta” kepada dua orang siswa yang maju. S24 menjadi orang berbahasa *gibberish*, dan S7 menjadi orang berbahasa Indonesia. S24 memulai deklamasinya dengan berkata “hasondo kida meonso nica”. S7 menerjemahkannya dengan berkata, “cinta buta”. S24 meneruskan deklamasinya dengan “Moronsoiko hosonosyo glukoso proto”, diterjemahkan oleh S7 menjadi “cinto buto koyo ngono”. Mendenga terjemahan tersebut, seluruh siswa tertawa. Bait-bait selanjutnya artikulasi dan volume suara S24 menjadi kurang jelas, sehingga bahasa *gibberish* yang ia katakan tidak begitu terdengar oleh S7 dan yang lain. Pada bait terakhir, S24 berkata, “solomo”. S7 menerjemahkan bait terakhir tersebut dengan kata, “sekian”. Seluruh siswa bertepuk tangan.

Kegiatan selanjutnya adalah bedah naskah. Guru meminta siswa untuk duduk melingkar, Peneliti membantu guru kolaborator membagikan naskah drama berjudul “HMIL” karya Puthut Buchori kepada seluruh siswa. Setelah itu, guru memberikan waktu bagi siswa untuk membaca naskah drama tersebut selama kurang lebih 15 menit. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk menyebutkan berapa tokoh yang ada dalam naskah drama tersebut. Terdapat 22 tokoh yaitu: Ayah, Ibu, Sisi, kaum Punk (Punk Melankolis, Ji-Punk, Punk-Sit, Pinkpunk, Punk Jambu, Punk Kosong Berbunyi Nyaring, dan Bos Punk), kaum Modis (Modelia, Modelini, Modena, Modeni, Momod, dan Mudil), dan Orang Lorong (orang 1, orang 2, orang 3, orang 4, orang 5, dan orang 6).

Kegiatan selanjutnya adalah pemilihan pemeran tokoh. Awalnya, siswa masih malu untuk mencoba memerankan tokoh dalam naskah drama tersebut. Guru memberikan motivasi, bahwa seluruh siswa harus berani mencoba memerankan tokoh yang mereka sukai. Akhirnya, ada beberapa siswa yang mencoba memerankan tokoh Sisi, yaitu S7, S6, dan S19. Dilihat dari cara ketiga siswa tersebut membaca dialog tokoh Sisi, siswa yang paling menghayati dialog Sisi adalah S19. Siswa tersebut mampu membacakan dialog dengan tenang, dan intonasi yang sesuai dengan karakter Sisi yang labil. Terpilihlah S19 sebagai pemeran Sisi.

Pada kegiatan *casting* ini, guru tidak memaksakan kehendak kepada siswa. guru memberikan kebebasan bagi siswa untuk memilih tokoh yang ingin mereka perankan, dan mencoba untuk memerankannya. Baru setelah siswa berani mencoba, guru memberikan arahan, dan menentukan siapa yang cocok memerankan peran tersebut.

Siswa yang tertarik untuk mencoba memerankan tokoh Ayah adalah S25, sedangkan siswa yang berani mencoba memerankan tokoh Ibu adalah S8. Selain kedua siswa tersebut, tidak ada siswa lain yang mau mencoba memerankan kedua tokoh tersebut. Akhirnya guru memutuskan bahwa mereka berdua memerankan tokoh pilihannya yaitu Ayah dan Ibu.

Untuk pemeran kaum Punk, kaum Modis, dan Orang Lorong, guru memberikan kebebasan pada siswa untuk memilih sesuai dengan keinginan mereka. Maka terpilihlah para pemeran kaum Punk, S10 sebagai Punk Melankolis, S9 sebagai Punk-Sit, S3 sebagai Pinkpunk, S20 sebagai Punk Jambu, S14 sebagai Punk Kosong Berbunyi Nyaring, dan S1 sebagai Bos Punk. Saat guru ingin meneruskan *casting* untuk mencari pemeran Ji-Punk, kaum modis, dan orang lorong, bel tanda berakhirnya jam pelajaran sastra Indonesia pun berbunyi. Guru dan siswa bersepakat untuk meneruskan *casting* pada pertemuan selanjutnya.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

Peneliti

Ria Silviani

Catatan Lapangan

KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 3

Hari/ Tanggal : Rabu/ 24-10-2012 Siklus : I pertemuan 2

Pukul : 10.15-11.15 (90') Pengamat : Peneliti

Guru melemparkan bola dan seluruh siswa mulai berteriak “satu!” untuk menghitung lemparan bola. Siswa dan guru berusaha menyelamatkan bola agar tidak menyentuh tanah dan dapat memenuhi target lemparan bola yaitu 20 hitungan. Akan tetapi saat menginjak hitungan ke-10, tepat pada ayunan tangan Desy (S6), bola terlempar agak jauh dari jangkauan siswa lain dan gagal untuk diselamatkan. Bola menyentuh tanah setelah hitungan ke-10. Setelah bola diambil, guru memberikan instruksi untuk mengulangi hitungan lemparan bola dari awal (hitungan 1). Lagi-lagi bola gagal diselamatkan setelah hitungan ke-11. Akhirnya guru menurunkan target hitung lemparan bola menjadi 15. Setelah 2 kali gagal, akhirnya siswa dapat mencapai target 15 hitungan. Guru dan seluruh siswa bertepuk tangan dan bersorak gembira. Kekompakan di kelas XI Bahasa telah terbangun dengan baik.

Siswa berdiri melingkar dengan rapi. Guru memulai permainan dengan menunjuk salah satu siswa (S23) dalam lingkaran dengan melafalkan abjad “A” dengan volume keras dan intonasi tegas. Siswa yang ditunjuk oleh guru tersebut kemudian menunjuk siswa lain (S2) dengan melafalkan abjad “B”, S2 melanjutkannya dengan menunjuk S9 dengan melafalkan abjad “C”, begitu seterusnya hingga mencapai huruf “Z”. Siswa yang salah menyebutkan abjad, misal tidak sesuai dengan urutan abjad yang semestinya (karena tidak konsentrasi), dikeluarkan dari lingkaran dan akan mendapatkan kejutan setelah permainan selesai dilakukan. Pada awalnya karena tempo yang lambat, seluruh siswa mampu melafalkan abjad dengan baik dan berurutan tanpa jeda yang terlalu lama. Namun, saat guru memberikan instruksi untuk menambah tempo melafalkan abjad, ada beberapa siswa yang tiba-tiba salah menyebutkan urutan abjad. Pada akhirnya setelah 2x permainan tersebut dilakukan, terdapat 3 orang siswa yang keluar dari lingkaran karena salah melafalkan abjad.

Pada permainan Puisi *Gibberish* kali ini, ada 4 orang siswa yang ingin mencoba memainkan puisi *Gibberish*. Guru mempersilakan S13 dan S16 untuk memainkan puisi *Gibberish*. S13 berperan sebagai orang berbahasa *Gibberish* dan S16 sebagai orang berbahasa Indonesia. S13 agak kesulitan untuk mengucapkan bahasa *Gibberish* karena ia mengaku bingung mau berbicara apa. Guru memberikan tema “pentingnya bersekolah”. Kemudian S13 memulai berdeklamasi

dengan berkata “pyare hotahae”, S16 menerjemahkannya menjadi “pentingnya bersekolah”. Seterusnya S13 kurang bisa mengembangkan bahasa gibberish yang ia ucapkan, jadi ia hanya berkutat pada vokal e di akhir suku kata yang ia ucapkan. Hal tersebut membuat S16 juga kebingungan untuk menerjemahkannya ke dalam puisi berbahasa Indonesia. Selain itu S13 masih kurang bisa bersikap sebagai orang yang sedang berdeklamasi puisi, sehingga sikap tubuhnya seperti tidak serius. Guru memberikan komentar tentang penampilan S13 dan S16 saat berpuisi Gibberish. Menurut guru, S13 dan S16 masih malu untuk menunjukkan totalitas, padahal dalam pementasan drama, seorang aktor tidak boleh malu-malu untuk memerankan tokoh yang harus ia perankan. Guru memberikan motivasi agar siswa tidak lagi malu, dan mau melakukan memainkan permainan dalam metode Theater game dengan sungguh-sungguh sehingga mereka dapat merasakan manfaatnya. Selanjutnya guru mempersilakan S18 dan S6 untuk memainkan permainan puisi Gibberish. Kesulitan yang dialami S13 juga dialami oleh S18. Mereka berdua masih kesulitan berimajinasi sekreatif mungkin untuk menciptakan bahasa *Gibberish* yang dinamis.

S25 dan S14 maju. Guru memberikan tema permasalahan yang harus mereka perdebatkan yaitu “HP Blackberry”. S25 berperan menjadi Ayah, dan S14 berperan menjadi anaknya. Guru mengingatkan bahwa yang berstatus tinggi adalah Ayah, dan yang berstatus rendah adalah anak. Permainan dimulai, S25 berkata, “Ayah nggak mau membelikan HP BB buat kamu! Prestasimu buruk di kelas! Anak macam apa kamu ini? Bisanya Cuma minta ini, minta itu.”. S14 hanya menatap S25 dan berkata “iya Yah..” S25 yang berperan sebagai Ayah semakin marah dan membentak-bentak S14 sebagai anaknya. Tiba-tiba guru memukul meja dengan penghapus papan tulis, terdengar bunyi hentakan sekali. S14 langsung berubah menjadi berstatus tinggi, ia berkata, “Ayah! Aku juga paham kalo harus berprestasi di sekolah! Tapi kita hidup di jaman modern loh Yah! Aku juga butuh dukungan alat komunikasi yang canggih kayak BB biar aku bisa ngembangin cara nyontek yang lebih keren! Biar kalo ujian aku gak bingung! Gimana sih, Ayah macam apa kamu ini Yah! Gak tau perkembangan jaman! Payah!”. S25 ingin menjawab dengan bentakan, tetapi diingatkan oleh guru bahwa ia sekarang berstatus rendah, jadi tidak boleh membalas dengan bentakan. S14 semakin menunjukkan kemarahannya, dan tiba-tiba guru memukul meja lagi, sehingga status kedua pemain tersebut berganti lagi. S25 membalas perkataan S14 dengan kemarahan yang lebih tinggi. Begitu seterusnya status kedua pemain itu berganti sesuai bunyi pukulan meja. Akhirnya guru menghentikan permainan karena dialog mereka tidak juga menuju ending. Siswa lain tertawa dan bertepuk tangan dengan meriah.

Siswa membaca ulang naskah drama yang sudah mereka pegang. Guru memberikan waktu 5 menit bagi siswa untuk memahami dialog masing-masing tokoh yang ingin mereka perankan. Setelah 5 menit berlalu, guru bertanya pada siswa, “siapa yang ingin memerankan tokoh Ji-Punk?”. Ada beberapa siswa yang merekomendasikan siswa lain yang badannya tinggi. Karena tokoh Ji-Punk mempunyai nama lain Punk Genter, itu berarti pemeran Ji-Punk harus tinggi. Akhirnya S12 yang tinggi bersedia maju untuk mencoba memerankan Ji-Punk. S12 dibantu oleh S10 yang

berperan sebagai Punk Melankolis saat mencoba dialog. Karena postur tubuhnya sesuai dengan kebutuhan tokoh, guru selaku sutradara setuju S12 menjadi Ji-Punk.

Casting berikutnya adalah pencarian pemeran tokoh kaum Modis. Guru bertanya, "Siapa yang ingin menjadi kaum Modis?" Ada 4 orang siswa perempuan yang cepat merespon dengan maju ke depan. Mereka berempat adalah S6, S7, S16, dan S22. S7 sebagai Modelia, S6 sebagai Modelini, S22 sebagai Modena, dan S16 sebagai Modeni. Guru setuju dengan pilihan mereka. Pemeran tokoh kaum Modis masih kurang, 4 laki-laki pemeran Momod, Mudil, Modal, dan Madul. S13 menawarkan diri menjadi Momod. Guru menunjuk S11 sebagai Mudil, S17 sebagai Modal, dan S24 sebagai Madul. Guru melanjutkan mencari pemeran tokoh Orang Lorong, guru memilih 6 siswa pendiam dan alim. Guru langsung menentukan tokoh Orang 1 diperankan oleh S2, Orang 2 diperankan oleh S15, Orang 3 diperankan oleh S4, Orang 4 diperankan oleh S5, Orang 5 diperankan oleh S21, dan Orang 6 diperankan oleh S18. Masih ada 2 tokoh kaum Punk yang belum diperankan, yaitu Punk Ndut dan Punk Rambut Panjang. Masih ada 2 siswa perempuan yang belum mendapatkan peran. Guru menentukan S23 menjadi Punk Rambut Panjang karena rambutnya yang panjang, dan S26 menjadi Punk Ndut karena postur tubuhnya yang agak gendut. Seluruh siswa telah mendapatkan peran masing-masing.

Guru dan siswa menyimpulkan karakter tokoh ayah, ibu, dan Sisi. Tokoh ayah mempunyai watak keras kepala dan pemarah. Tokoh ibu penyayang anak, berkarakter ngeyel/tidak mau disalahkan, dan penganut kesetaraan gender karena mempunyai kegiatan lain selain menjadi ibu rumah tangga, yaitu arisan dengan teman-temannya. Tokoh Sisi: manja, labil, dan tidak mempunyai pegangan hidup. Setelah menyimpulkan bersama-sama watak ketiga tokoh dalam adegan 2 ini, guru memberikan instruksi pada ketiga siswa pemeran ayah, ibu, dan Sisi untuk membaca sekali lagi dialognya, untuk kemudian dipraktikkan di depan. Guru juga memberikan tugas pada siswa yang lain untuk membaca dialognya masing-masing, dan berdiskusi dengan teman yang lain tentang watak tokoh yang mereka mainkan.

Setelah ketiga siswa pemeran ayah, ibu, dan Sisi menyatakan siap untuk mempraktikkan adegan 2, guru memberikan instruksi pada siswa yang lain untuk memperhatikan akting dan dialog ketiga siswa tersebut.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan "Yes!" bersama-sama.

Peneliti

Ria Silvia

nampak kebingungan dan tidak fokus. Akhirnya guru turun tangan membimbing langsung S25 untuk memperagakan sikap seorang ayah yang sedang marah. Setelah itu, guru menekankan pada intonasi dan artikulasi S25 saat mengungkapkan kemarahannya. Guru juga memberikan arahan kepada pemeran ibu S8 untuk memunculkan ekspresi sedihnya. Untuk pemeran Sisi, guru hanya memberitahu bahwa S19 harus mempertahankan ekspresi sedihnya, dan menambah volume suara saat menjawab pertanyaan ayahnya. Guru juga menekankan bahwa siswa harus hafal dengan garis besar dialognya. Tidak harus sama persis dengan apa yang dituliskan dalam naskah, boleh melakukan improvisasi, akan tetapi tidak boleh melenceng jauh dari inti dialog yang disampaikan.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

Peneliti

Ria Silviani

Catatan Lapangan

KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 5

Hari/ Tanggal : Senin/29-10-2012 Siklus : I pertemuan 4

Pukul : 14.00-15.00 (60') Pengamat : Peneliti

Guru memberikan kesempatan bagi satu siswa yang ingin menjadi *leader* dalam permainan ini. S26 bersedia menjadi leader dalam permainan ini. Guru memberitahu bahwa semua siswa harus menirukan ekspresi yang dilakukan oleh S26. Seaneh apapun ekspresi itu, semua siswa harus bisa menirukannya dengan baik atau semirip mungkin. Siswa berbaris membentuk 3 baris kemudian S26 berdiri di depan. Guru memberikan aba-aba “mulai!”, dan permainan pun di mulai. S26 mulai bergerak perlahan membentuk ekspresi takut. Semua siswa menirukan ekspresi yang dilakukan oleh S26. Kemudian S26 merubah ekspresinya menjadi ekspresi konyol. S26 mulai menikmati permainan dan berusaha membuat ekspresi yang lucu dan sulit untuk ditirukan. Kebanyakan siswa kesulitan untuk menirukan. Guru memberi aba-aba “stop!”. Kemudian memberikan kesempatan bagi siswa lain untuk menjadi *leader* menggantikan S26. S2 berkesempatan untuk menjadi leader selanjutnya.

Guru membimbing siswa untuk menggarap adegan 4. Dalam adegan ini, tokoh yang bermain adalah Sisi dan orang-orang lorong. Setelah Sisi ditinggal pergi oleh kaum Punk dan Modis yang pada adegan 3 telah memperebutkannya, Sisi akhirnya jatuh sakit. Sisi ditemukan oleh orang lorong yang selalu mendekatkan diri pada Tuhan. Pemeran orang lorong masih belum bisa mengekspresikan rasa kasihan, rasa iba, simpati, sedih, mereka mengucapkan dialog masih sangat datar saat menolong Sisi. Apalagi dalam adegan ini, orang lorong melakukan suatu ritual penyembuhan untuk Sisi. Ritual ini diiringi oleh musik yang mistis agar mendukung suasana iba yang sedang dibangun. Orang lorong harus melakukan beberapa gerakan ritual. Siswa masih belum bisa mengikuti kemauan guru sebagai sutradara. Oleh karena itu, guru membebaskan siswa untuk membuat gerakan sendiri asalkan mereka berenam dapat melakukannya secara serempak. Akan tetapi untuk masalah hafalan dialog, para pemeran orang lorong telah hafal dialognya masing-masing, hanya saja belum ada emosi yang tersampaikan melalui dialog tersebut. hanya masih berupa hafalan dialog semata. Guru terus mengingatkan siswa untuk memasukkan energi dan emosi dalam dialog yang mereka sampaikan.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

Peneliti

Ria Si

Catatan Lapangan

KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 6

Hari/ Tanggal : Rabu/31 -10-2012 Siklus : I pertemuan 5

Pukul : 10.15-11.15 (90') Pengamat : Peneliti

Pemanasan pada pertemuan kelima kali ini menggunakan permainan bang-bing-bong yang pernah dimainkan pada pertemuan sebelumnya. Siswa telah paham peraturan permainan ini sehingga guru tidak perlu mengulangi lagi penjelasan tentang permainan ini. Guru memberikan waktu 10 menit bagi siswa untuk memainkan permainan bang-bing-bong. Latihan konsentrasi kali ini dilakukan dengan permainan lingkaran alfabet. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menyiapkan vokal siswa agar jelas saat mengucapkan dialog di panggung. Siswa telah paham pada peraturan permainan ini. Oleh karena itu, guru memberikan waktu 7 menit pada siswa untuk memainkan lingkaran alfabet ini. Selama latihan adegan 3, pemeran Bos Punk yaitu S1 masih kesulitan untuk berimajinasi tentang bahasa *Gibberish* yang menjadi dialog pokoknya. Bos Punk adalah tokoh yang hanya bisa berbicara dalam bahasa *Gibberish*. Oleh karena itu, penguasaan bahasa *Gibberish*-nya harus lebih baik daripada siswa yang lain. Untuk melatih S1 agar lancar dalam berbahasa *Gibberish*, guru memberikan kesempatan bagi S1 untuk memainkan puisi *Gibberish* bersama S5.

Permainan *Status Change* sering dimainkan oleh siswa karena menurut guru kolaborator dan Peneliti, permainan ini dapat membantu siswa menghayati adegan 2, khususnya bagi pemeran ayah dan ibu. Oleh karena itu, pada latihan *basic acting* kali ini, guru menunjuk S25 dan S8 untuk memainkan *status change* dengan tema “kenakalan anak”. S25 menjadi ayah, dan S8 menjadi ibu. Dalam permainan ini, S25 lebih menghayati perannya sebagai ayah karena dialog yang ia ucapkan disisipi dengan bahasa Jawa. Emosi S25 lebih tersampaikan ketika dialognya disisipi dengan bahasa Jawa seperti “kowe ki ibu maca apa?!”, “dadi ibu kok ora becus ngurus anak!”. Begitu pula dengan S8 yang berperan sebagai ibu. Penghayatan dan ekspresinya lebih tersampaikan jika dialognya disisipi oleh bahasa Jawa. Oleh karena itu, guru kolaborator dan Peneliti menyetujui ide S25 dan S8 untuk menyisipkan dialek bahasa Jawa dalam dialognya.

Pertama-tama siswa melakukan latihan adegan 1-5 tanpa membawa naskah. Guru memperingatkan siswa jika mereka lupa dialog selanjutnya, mereka boleh berimprovisasi asal tidak terlalu jauh dari masalah yang sedang dibicarakan. Latihan adegan dimulai dari adegan 1, 2, 3, 4, dan 5. Guru mengamati ekspresi, penghayatan, intonasi, sikap, gerak, dan artikulasi siswa saat memerankan tokoh yang mereka dapatkan. Guru menghentikan jalannya adegan saat siswa

lupa apa yang harus mereka lakukan, dan tidak sanggup untuk berimprovisasi. Dengan kata lain, pola latihan yang diterapkan oleh guru adalah *cut to cut*. Setelah melalui pola latihan adegan secara *cut to cut*, siswa diberi kesempatan untuk istirahat selama 5 menit. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk percaya diri saat memerankan tokoh di panggung. Setelah istirahat selesai, siswa bersiap-siap untuk melakukan latihan adegan 1-5 tanpa jeda. Jika ada kesalahan selama proses latihan berlangsung, pemain harus mengabaikannya dan sebisa mungkin harus bisa melanjutkan pementasan hingga akhir. Latihan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kesiapan siswa untuk mementaskan drama berjudul “HM1L”.

Pementasan drama HM1L pada latihan ini berdurasi 15 menit. Setelah latihan selesai, guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang kekurangan dalam percobaan pentas tersebut. Hal yang masih kurang adalah ekspresi siswa, intonasi dalam berdialog, dan ada beberapa atikulasi yang kurang jelas. Selain itu, gerak yang dilakukan siswa belum mendukung kebutuhan tokoh di panggung. Ada beberapa siswa yang sikapnya masih kurang sesuai dengan karakter tokoh, misalnya pemeran tokoh ayah, menurut guru S25 belum bisa menampilkan wibawa seorang ayah. Begitu juga dengan pemeran tokoh ibu. Setelah evaluasi selesai dilakukan, guru mengingatkan siswa untuk membawa perlengkapan kostum yang telah disepakati. Guru juga mengingatkan agar siswa menjaga kesehatan supaya dapat tampil maksimal saat pementasan besok.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

Peneliti

Ria Silviani

Catatan Lapangan

KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 7

Hari/ Tanggal : Jumat/2 -11-2012 Siklus : I pertemuan 6

Pukul : 13.30-16.30 (180') Pengamat : Peneliti

Siswa berkumpul dan memainkan permainan bang-bing-bong seperti pada pertemuan sebelumnya. Tidak ada kesulitan berarti yang dihadapi oleh siswa dalam melakukan permainan tersebut. Siswa menikmati permainan dengan perasaan gembira. Sebelum latihan dimulai, siswa harus membangun konsentrasi agar permainannya baik. Latihan konsentrasi ini dilakukan dengan permainan abjad terakhir. Permainan ini melatih konsentrasi sekaligus vokal siswa agar bagus dan jelas saat berdialog. Selain latihan konsentrasi dengan permainan abjad terakhir, siswa juga dibimbing untuk memainkan permainan *Follow the leader expression*. Permainan ini dilakukan agar tubuh siswa terbiasa bebas berekspresi, sehingga ketika berekspresi di panggung siswa tidak merasa canggung.

Pada tahap latihan imajinasi, siswa diajak untuk memainkan permainan *Moving picture*. Permainan ini mengajak siswa untuk berimajinasi menjadi apa saja sesuai tema yang diberikan oleh guru. Pada pertemuan kali ini, guru memberikan tema “hutan” pada siswa. satu persatu siswa maju dan berpose sesuai apa yang mereka katakan. Ada siswa yang menjadi “penebang kayu”, ada yang menjadi “kayu glondongan”, ada yang menjadi “pohon”, ada yang menjadi “penebang hutang yang sedang kencing di pohon”, ada yang menjadi “ulat pohon”, “gubuk di tengah hutan”, dan “kodok”. Setelah memainkan permainan *moving picture*, siswa memasuki tahap latihan *basic acting* dengan permainan *Three Ways Conversation*. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencoba memainkannya.

Pertama-tama siswa melakukan latihan adegan 1-5 tanpa membawa naskah. Guru memperingatkan siswa jika mereka lupa dialog selanjutnya, mereka boleh berimprovisasi asal tidak terlalu jauh dari masalah yang sedang dibicarakan. Latihan adegan dimulai dari adegan 1, 2, 3, 4, dan 5. Guru mengamati ekspresi, penghayatan, intonasi, sikap, gerak, dan artikulasi siswa saat memerankan tokoh yang mereka dapatkan. Guru menghentikan jalannya adegan saat siswa lupa apa yang harus mereka lakukan, dan tidak sanggup untuk berimprovisasi. Dengan kata lain, pola latihan yang diterapkan oleh guru adalah *cut to cut*.

Guru memberikan tema “percintaan” untuk bahan pertanyaan S10 kepada S25, dan tema “obyek wisata” untuk bahan pertanyaan S3 kepada S25. Guru memberikan instruksi “mulai!”, kemudian S10 dan S3 secara bersamaan memberikan pertanyaan kepada S25 dengan tema yang

berbeda. S10 memulai permainan dengan pertanyaan “Cinta itu apa toh Mas?” belum sempat S25 menjawab pertanyaan S10 tersebut, S3 sudah bertanya kepada S25, “Pantai Baron itu alamatnya di mana Mas?”. Belum sempat S25 menjawab pertanyaan S3 tersebut, S10 sudah memaksa S25 untuk menjawab pertanyaannya terlebih dahulu. Begitu seterusnya hingga setiap pertanyaan dijawab oleh orang yang berada di tengah yaitu S25. S25 terlihat kewalahan menjawab dengan cepat pertanyaan dari kedua temannya. Setelah agak lama, guru menghentikan permainan dengan aba-aba “stop!”. Semua siswa tertawa dan bertepuk tangan.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

Peneliti

Ria Silviani

Catatan Lapangan

KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 8

| | | | |
|---------------|----------------------|----------|-----------------|
| Hari/ Tanggal | : Sabtu/3 -11-2012 | Siklus | : I pertemuan 7 |
| Pukul | : 12.30-17.00 (270') | Pengamat | : Peneliti |

Siswa berkumpul dan memainkan permainan bang-bing-bong seperti pada pertemuan sebelumnya. Tidak ada kesulitan berarti yang dihadapi oleh siswa dalam melakukan permainan tersebut. Siswa menikmati permainan dengan perasaan gembira. Pada latihan konsentrasi kali ini guru memfokuskan latihan pada vokal siswa. Hal itu dikarenakan kualitas vokal siswa saat berdialog di panggung sangat mempengaruhi keberhasilan pementasan. Permainan Lingkaran Alfabet dimainkan dengan mudah oleh siswa, seperti yang terlihat dalam gambar berikut.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

Sebelum melakukan pementasan drama, siswa dirias sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Selain itu, tata rambut dan kostum juga harus disesuaikan dengan kebutuhan tokoh dalam naskah drama “HMIL”. Peneliti dibantu beberapa teman menyiapkan tata rias, rambut, properti, dan tata panggung. Siswa telah siap, guru mengumpulkan siswa untuk berdoa agar gladi bersih ini berjalan lancar. Setelah itu guru memberikan instruksi pada siswa untuk bersiap di posisi masing-masing, guru juga mengingatkan untuk bermain secara optimal, agar hal yang kurang dapat dievaluasi dan diperbaiki untuk pementasan nanti. Siswa bersiap dan melakukan tos bersama, mereka menamai kelompok teater kelas XI Bahasa “Teater Prisadama” singkatan dari “pribumi bahasa smada”. Gladi bersih dilaksanakan pada pukul 15.00 – 15.15 WIB.

Persiapan pementasan diserahkan oleh guru kepada Peneliti karena guru kolaborator masih mengajar pelajaran tambahan di kelas XII IPA. Oleh karena itu, segala persiapan pementasan seperti tata rias, kostum, dan tata rambut dikerjakan oleh Peneliti bersama teman dari komunitas Titik Lenyap. Pada saat siswa bersiap-siap di ruang kelas XI Bahasa, tim tata panggung dari komunitas Titik Lenyap menyiapkan *setting* panggung di ruang seni tari SMAN 2 Wonosari.

Persiapan pementasan dilakukan mulai dari pukul 13.00 – 14.55 WIB. Setelah semua persiapan selesai, guru meminta siswa, Peneliti, dan teman-teman dari komunitas Titik Lenyap

untuk berkumpul. Guru memimpin berdoa dan memberikan sedikit nasihat agar siswa dapat tampil optimal.

Gladi bersih dilakukan sebelum pementasan dimulai. Setelah tata artistik selesai dipersiapkan, guru dan siswa bersiap-siap berdoa, dan meneriakkan yel-yel dari kelas XI Bahasa. Guru berpesan kepada siswa agar tetap bersemangat menghadapi gladi bersih dan pementasan. Pementasan drama “HMIL” siklus I dilaksanakan pada pukul 15.45 WIB di ruang seni tari SMAN 2 Wonosari. Sebelum pementasan dimulai, Peneliti memberikan kata pengantar untuk menjelaskan kepentingan pementasan ini kepada penonton, dan mengucapkan terimakasih kepada segala pihak yang telah membantu terwujudnya pementasan drama ini. Pementasan drama dimulai, Peneliti dan guru menyiapkan lembar penilaian untuk menilai ekspresi, penghayatan, gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi siswa saat beradegan di panggung. Berikut ini adalah gambaran suasana pementasan drama “HMIL” hasil tindakan dengan metode *Theater game* siklus I

Guru kolaborator dan Peneliti juga mengundang beberapa orang untuk melihat pementasan drama. Guru kolaborator mengajak siswa yang mengikuti ekstrakurikuler teater di sekolah untuk menonton dan mengamati pementasan ini guna didiskusikan bersama. Selain siswa yang mengikuti ekstrakurikuler teater, penonton juga berasal dari kelas XI IPS dan XI IPA. Ada juga guru mata pelajaran bahasa Jerman sebagai wali kelas XI Bahasa yang berkenan datang untuk menyaksikan penampilan siswa kelas XI Bahasa.

Peneliti

Ria Silviani

Catatan Lapangan

KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 9

| | |
|----------------------------------|-------------------------|
| Hari/ Tanggal : Senin/5 -11-2012 | Siklus : II pertemuan 1 |
| Pukul : 07.30-08.30 (60') | Pengamat : Peneliti |

Pada pertemuan pertama siklus II ini, guru membuka pelajaran dengan mengajak siswa untuk menonton video rekaman hasil pementasan drama “HM1L” siklus I. Rekaman video tersebut ditayangkan di layar LCD di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari selama kurang lebih 17 menit. Setelah video tersebut selesai ditayangkan, guru membuka kesempatan bagi siswa untuk mendiskusikan apa saja kekurangan yang ada dalam pementasan tersebut. Siswa mulai ramai memberikan pendapat. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan pendapatnya satu persatu. Kegiatan tersebut dapat dicermati lebih lanjut dalam potongan catatan lapangan berikut ini.

S10 menyampaikan bahwa ia masih bingung saat memerankan tokoh Punk Melankolis. Ia ingin bergerak bebas, mengeksplorasi panggung, dan melontarkan guyonan yang ada di kepalanya, akan tetapi jika eksplorasi yang ia lakukan tidak mendapat respon dari kaum Punk yang lain, ia akan terlihat “garing” dan seperti pentas sendiri. Oleh karena itu, k\waktu pentas siklus I kemarin, ia terlihat bingung dan canggung. Guru mendengarkan pendapat dari S10. Kemudian guru langsung memberikan tanggapan. Guru membenarkan pendapat S10. Guru menyampaikan bahwa dalam adegan 3, bukan hanya Punk Melankolis yang bermain, akan tetapi semua kamu Punk dan Sisi. Memang tokoh Punk Melankolis mendapat lebih banyak dialog, tetapi hal itu bukan berarti hanya PM yang bermain dalam adegan tersebut.

Dialog PM dengan Sisi atau PM dengan Ji-Punk juga memerlukan respon dari kaum Punk yang lain. Begitu pula ketika PM melontarkan guyonan yang ternyata tidak lucu, maka kaum Punk yang lain boleh saja mencelanya, misal “eh, kamu barusan ngelucu ya?”, (siswa tertawa), guru melanjutkan bicaranya, “nah, dengan begitu kan suasana tidak menjadi “garing” seperti yang dikatakan S10 tadi”. Guru melanjutkan pembicaraannya, “Berimprovisasi dalam pementasan drama HM1L adegan 3 itu sangat diperbolehkan. Akan tetapi improvisasi juga perlu direspon, itulah yang namanya hukum aksi-reaksi dalam pementasan drama”.

S19 menyatakan bahwa ia masih kesulitan menghayati peran sebagai Sisi. Ia bingung bagaimana menyampaikan emosi sedihnya kepada penonton. Guru menanggapi pernyataan S19, “mungkin bisa dicoba dengan menambahkan penggalan puisi pada pergantian adegan 2 menuju adegan 3.

Kemudian S6 menyampaikan kesulitannya memerankan kaum modis. Dalam adegan 3 ketika kaum modis datang, guru sebagai sutradara ingin kaum modis menari Gangnam Style, tetapi

beberapa siswa yang berperan sebagai kaum modis kurang percaya diri ketika menari Gangnam. Pada akhirnya, hasil pementasan siklus I kemarin kurang bagus. Guru terus meyakinkan bahwa mereka bisa, hanya saja masih kurang yakin bahwa mereka bisa. Diskusi berlangsung selama 15 menit.

Siswa yang berperan dalam adegan 3 maju ke depan. Ada pemeran Sisi, kaum Punk (8 siswa), dan kaum Modis (8 siswa). Guru memberikan tema “perkelahian antara kaum Punk dengan kaum Modis dalam rangka memperebutkan Sisi”. Siswa harus membentuk gambar sesuai tema yang diberikan oleh guru. Guru menginstruksi “mulai!”, kemudian Sisi maju terlebih dahulu, berpose ketakutan. Disusul oleh kaum Punk, kemudian kaum Modis. Komposisi gambar yang dibentuk oleh kaum Modis masih belum seimbang. S7 berposisi di depan dan berdiri, padahal badannya besar, sehingga menutupi S11 dan S22 yang berada di belakangnya. Sedangkan komposisi gambar yang dibuat oleh kaum Punk terlihat lebih dinamis. Ada yang tengkurap di depan karena ditendang oleh kaum Modis, ada yang jongkok sambil memegang kepala, dan yang di belakang ada berdiri sambil mengangkat kedua tangannya. Sehingga tidak menutupi satu sama lain. Guru mengintruksi “ganti!”. Siswa pun mengganti komposisi gambar masih dengan tema yang sama.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

Peneliti

Ria Silviani

Catatan Lapangan

KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 10

| | |
|----------------------------------|-------------------------|
| Hari/ Tanggal : Senin/5 -11-2012 | Siklus : II pertemuan 2 |
| Pukul : 13.00-1500 (120') | Pengamat : Peneliti |

Guru dan Peneliti sepakat untuk menambah 3 adegan dengan dialog improvisasi dalam naskah drama HM1L. Hal tersebut dilakukan karena melihat potensi siswa dalam menciptakan dialog improvisasi dengan campuran bahasa Jawa. Tambahan adegan tersebut disisipkan di antara adegan 4 dan 5. Pada adegan 4, setelah orang lorong selesai melakukan ritual persembahan untuk kesembuhan Sisi, disisipi adegan di markas kaum Punk. Adegan 5 di markas kaum Punk, Bos Punk marah-marah gara-gara Punk Melankolis tidak berani melawan Mudil dari kaum Modis, kaum punk jadi kehilangan Sisi yang diharapkan dapat menjadi anggota baru kelompok Punk. Punk melankolis memohon maaf dari Bos, lalu tiba-tiba telepon genggamnya berbunyi, ada laporan dari pasukan Punk yang lain tentang keberadaan Sisi. Kaum Punk langsung bergegas mengikuti Punk Melankolis menuju tempat dimana Sisi berada.

Adegan 6 terjadi di markas kaum Modis. Sama seperti yang terjadi dengan kaum Punk, kaum Modis saling menyalahkan satu sama lain karena kehilangan Sisi yang diharapkan bisa masuk dalam kelompok Modis. Kaum Modis perempuan bertengkar, sedangkan yang laki-laki kewalahan untuk melerai. Pada akhirnya mereka sepakat untuk melakukan ritual ala Modis. Setelah beberapa kali tidak kompak, akhirnya mereka menunjuk arah yang sama secara bersamaan. Dengan penuh semangat mereka berlari ke arah yang ditunjuk.

Adegan 7 terjadi di markas orang lorong. Mereka telah selesai melakukan ritual persembahan kepada Gusti. Sisi telah membaik, ia merasa tenang. Setelah berdialog serius dan bertema kepasrahan terhadap Tuhan, Sisi merasa bahwa kematiannya semakin dekat. Ia ikhlas menghadapi kematian yang akan menjemputnya. Pada saat yang bersamaan, muncullah kaum Punk dan Modis dari arah berlawanan. Mereka hanya bisa terdiam melihat Sisi meregang nyawa.

Adegan 8 atau adegan terakhir terjadi di rumah Sisi. Ketika ayah sedang asik menonton televisi, tiba-tiba ibu berteriak histeris. Ibu memberitahukan bahwa ia mendapat kabar kematian Sisi. Ibu merasa menyesal karena tidak bisa menjaga Sisi dengan baik. Ibu tidak bisa membesarkan hati anaknya ketika ia sedang dilanda masalah akibat ketidakpeduliannya. Ayah yang tadinya tertawa-tawa, berangsur diam, dan merasakan sedih yang mendalam. Meratapi kesalahan dan kekalahan mereka sebagai orang tua yang gagal.

S25 dan S8 maju ke depan. Guru memberikan tema “ketidakefektifan orang tua dalam menjaga anaknya” sebagai bahan dialog mereka. Guru menunjuk S8 (ibu) untuk memulai dialog

terlebih dahulu sebagai tokoh yang berstatus tinggi, dan S25 (ayah) menjadi tokoh berstatus rendah.

Ibu : “ayah tau, sekarang anak kita hamil! Saiki isomu ngopo Yah?!”

Ayah : “sabar Bu, ini namanya cobaan”

Ibu : “isomu yo mung ngomong nek iki cobaan! Ini akibatnya kalo kamu sebagai ayahnya tidak becus mengurus anak kita!”

(guru menghentakkan penghapus papan tulis ke meja, dan berbunyi “brak!” itu sebagai tanda bahwa pemain harus berganti status)

Ayah : “apa kamu bilang Bu?! Aku ora becus ngurus anak?! Lha peranmu neng rumah tangga kita ki opo?! Sebagai Ibu toh? Kok iso-isone nyalahke aku!”

Ibu : (dengan nada rendah) “aku paham Yah, kita harus menjadi orang tua yang baik buat anak kita, tidak hanya sibuk dengan kepentingan kita masing-masing”.

Ayah : (dengan nada tinggi) “kuwi kowe paham! Kok iso-isone nyalahke aku!”

(guru menghentakkan penghapus papan tulis ke meja lagi, status pemain pun berganti lagi)

Ibu : (dengan nada tinggi) “kon ora nyalahke kowe kepiye toh Yah?! Kowe selalu sibuk karo urusanmu! Pulang larut malam! Gak pernah punya waktu buat anak, buat aku!”

Ayah : “aku pul...” (ibu langsung memotong pembicaraan ayah)

Ibu : “aku pulang malem karena nyari duit” (ibu menirukan logat ayah sambil mengejek) “itu kan yang mau kamu omongin?!”

Ayah : (diam dan tertunduk)

Dan seterusnya, hingga guru mengakhiri permainan tersebut dengan instruksi “stop”. Semua siswa bertepuk tangan.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

Peneliti

Ria Silviani

Catatan Lapangan

KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 11

Hari/ Tanggal : Rabu/7 -11-2012 Siklus : II pertemuan 3
Pukul : 10.15-11.45 Pengamat : Peneliti

Pemeran kaum Modis maju. Ada S7, S6, S22, S16, S13, S24, S11, dan S17. Guru memberikan instruksi pada mereka berdelapan untuk membuat ekspresi senang, gembira, hura-hura yang menggambarkan kehidupan kaum modis. Guru menunjuk S24 menjadi *leader*. S24 maju dan yang lain berbaris di belakangnya. Guru berkata, “mulailah dengan gerakan dan ekspresi muka dengan pelan”. S24 memulainya dengan membuka mulut lebar dan memelototkan mata, membuka kedua tangannya, dan menggerakkan kakinya ke samping kanan-kiri. Lalu guru menyuruhnya untuk mempercepat gerakannya. S24 melanjutkannya dengan menari ala Gangnam Style dengan ekspresi muka gembira (tertawa lebar). Pemeran kaum modis yang lain menirukan dengan berusaha semirip mungkin dengan ekspresi S24.

S21 dan S4 memainkan puisi *Gibberish* dengan tema “kenakalan remaja”. Ada hal baru yang ditawarkan oleh S21. S21 memberikan variasi bahasa Gibberis dengan penggunaan akhiran “os” pada setiap kata yang ia ucapkan. Contohnya seperti, “kologos romojos sorotos onos”. Kemudian S4 mengartikan bait puisi *Gibberish* tersebut dengan “kenakalan remaja saat ini”. S21 meneruskan deklamasinya dengan berkata, “korogotos mronggos gosgos”. Lalu di luar dugaan, S4 mengartikan bait tersebut dengan “karya Karyo tonggos”. Guru terlihat senang melihat kemajuan yang dilakukan siswa dalam berimajinasi. Imajinasi S21 dalam berpuisi *Gibberish* dapat menjadi alternatif lain bagi pemeran tokoh Bos Punk dalam berdialog. Meskipun imajinasi berbahasa Gibberish dan mengartikannya dalam bahasa Indonesia S21 dan S4 bagus, ekspresi dan penghayatan mereka saat berpuisi belum terlihat.

Pada latihan *basic acting* kali ini, siswa memainkan permainan Three Ways Conversation. Ada tiga siswa yang bersedia maju memainkan permainan ini, yaitu S3, S10, dan S7. Guru memberikan tema “sekolah” sebagai bahan pertanyaan S7 kepada S10, dan tema “kesenian Gunungkidul” sebagai bahan pertanyaan S3 kepada S10.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

Peneliti
Ria Silvia

Catatan Lapangan

KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 12

Hari/ Tanggal : Rabu/7 -11-2012 Siklus : II pertemuan 4
Pukul : 13.30-15.00 (90') Pengamat : Peneliti

Pemanasan pada pertemuan keempat ini adalah permainan hitung bola. Guru meningkatkan target hitung lemparan bola menjadi 35 hitungan. Kali ini, siswa dapat mencapai target tersebut hanya dengan mengalami 1 kali kegagalan. Karena pada percobaan kedua, target tersebut dapat terpenuhi. Hal ini membuktikan bahwa kekompakan siswa kelas XI Bahasa semakin terjalin dengan baik.

Lingkaran alfabet menjadi permainan untuk melatih konsentrasi siswa sekaligus vokal siswa agar bagus saat berdialog. Guru memberikan waktu 7 menit kepada siswa untuk memainkan permainan ini. Guru tidak lagi membimbing dengan detail, karena siswa sudah paham dengan aturan permainannya. Guru mempersiapkan diri untuk latihan adegan.

Latihan adegan kali ini, dimulai dengan latihan adegan 1-8 tanpa disela oleh guru sebagai sutradara. Guru melihat apa saja kekurangan yang masih ada dalam permainan siswa. Ada beberapa siswa yang lupa *blocking* atau komposisi di atas panggung yang telah disepakati pada pertemuan sebelumnya, sehingga mengganggu jalannya adegan tersebut. Selain itu, kaum Modis masih belum kompak saat menarikan tarian Gangnam Style pada adegan 3.

Setelah adegan 1-8 selesai dipraktikkan, guru mengumpulkan siswa untuk melakukan evaluasi kekurangan apa saja yang ada pada latihan yang baru saja dilakukan. Guru dan siswa mendiskusikan kekurangan, ada sebagian siswa yang langsung memahami maksud guru, tetapi ada pula yang belum bisa menangkap maksud dari guru. guru terus memberikan pengertian dan penjelasan kepada siswa. guru juga mempraktikkan hal dapat memperbaiki kekurangan yang dilakukan siswa. Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Setelah evaluasi selesai, siswa dipersilakan istirahat selama 5 menit sebelum mengulangi latihan adegan dari awal.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan "Yes!" bersama-sama.

Peneliti

Ria Silviani

Catatan Lapangan
KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL

Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 13

| | |
|-----------------------------------|-------------------------|
| Hari/ Tanggal : Sabtu/10 -11-2012 | Siklus : II pertemuan 5 |
| Pukul : 13.30-15.30 (120') | Pengamat : Peneliti |

Pemanasan pada pertemuan kelima kali ini adalah permainan bang-bing-bong. Siswa sudah sangat hafal dengan aturan main permainan ini. Maka guru memberikan waktu 7 menit kepada siswa untuk memainkan permainan bang-bing-bong tanpa bimbingan dari guru. guru hanya memperhatikan jalannya permainan tersebut.

Untuk mempersiapkan konsentrasi dan vokal siswa sebelum mementaskan drama, siswa memainkan latihan konsentrasi dengan permainan lingkaran alfabet dan lingkaran huruf vokal. Latihan lingkaran alfabet dilakukan selama 5 menit, dan latihan lingkaran huruf vokal dilakukan selama 5 menit.

Guru memberikan arahan kepada siswa untuk percaya diri saat memerankan tokoh di panggung. Setelah itu, siswa bersiap-siap untuk melakukan latihan adegan dari awal. Jika ada kesalahan selama proses latihan adegan berlangsung, pemain harus mengabaikannya dan sebisa mungkin harus bisa melanjutkan pementasan hingga akhir. Latihan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kesiapan siswa untuk mementaskan drama. Pementasan drama HM1L pada latihan ini berdurasi kurang lebih 20 menit. Setelah latihan selesai, guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang kekurangan dalam percobaan pentas tersebut. Hal yang masih kurang adalah ekspresi siswa, intonasi dalam berdialog, dan ada beberapa atikulasi yang kurang jelas.

Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan "Yes!" bersama-sama.

Peneliti

Ria Silviani

Catatan Lapangan
KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL
Tahun Pembelajaran 2012/2013

Catatan Lapangan No. 14

| | | | |
|---------------|-------------------------|----------|------------------|
| Hari/ Tanggal | : Minggu/11 -11-2012 | Siklus | : II pertemuan 6 |
| Pukul | : 07.30-12.00 (4,5 jam) | Pengamat | : Peneliti |

Sebelum siswa dipersilakan untuk melakukan persiapan pentas seperti tata rias, kostum, dan tata rambut, terlebih dahulu guru mengajak siswa untuk mempersiapkan pikiran dan tubuh mereka agar siap melakukan pementasan drama pada hari ini. Siswa melakukan pemanasan dengan permainan bang-bing-bong. Permainan ini dilakukan selama 10 menit. Sama seperti pertemuan sebelumnya yaitu pertemuan keenam, guru menggunakan permainan lingkaran alfabet dan variasinya yaitu lingkaran huruf vokal untuk melatih konsentrasi siswa sebelum pementasan. Kegiatan ini berlangsung selama 10 menit. Tahap terakhir dalam metode *Theater game* adalah tahap pendinginan. Guru dan siswa melakukan permainan 5-4-3-2-1. Siswa berdiri dan membentuk lingkaran besar. Mulai menggerakkan kaki kanan dengan menghentakkannya sebanyak 5 kali, berlanjut menghentakkan kaki kiri 5 kali, tangan kanan terkepal ke atas digerakkan 5 kali, dan tangan kiri digerakkan ke atas sebanyak 5 kali. Hal tersebut diulangi lagi dari kaki kanan hingga tangan kiri hanya sampai hitungan ke 4. Begitu seterusnya hingga gerakan tersebut hanya dihitung 1 kali, dan diakhiri dengan teriakan “Yes!” bersama-sama.

Setelah persiapan tubuh dan konsentrasi, siswa melakukan persiapan tata rias, rambut, dan kostum. Pada persiapan ini, guru kolaborator tidak dapat mendampingi karena ada urusan keluarga mendadak. Oleh karena itu, untuk persiapan tata artistik pementasan, guru kolaborator mempercayakannya kepada Peneliti dan teman-teman dari komunitas Titik Lenyap. Guru akan berada di tempat pementasan untuk memimpin berdoa dan menilai siswa pada pukul 11.00 WIB. Persiapan pementasan ini dilakukan mulai dari pukul 07.30 – 10.30 WIB. Saat siswa mempersiapkan tata rias, rambut, dan kostum, tim artistik panggung dari komunitas Titik Lenyap mempersiapkan tata panggung. Mereka mempersiapkan tata lampu, *setting*, dan properti yang dibutuhkan dalam adegan drama berjudul “HMIL”. Peneliti dibantu rekan dari komunitas Titik Lenyap dalam mempersiapkan tata rias, rambut dan kostum untuk pemain. Sebagian siswa berani mencoba merias diri sendiri meski hanya sekedar mengoleskan alas bedak dan menggunakan bedak pada wajahnya. Hal tersebut sangat membantu Peneliti yang harus merias 26 siswa kelas Bahasa yang tampil. Pada pukul 10.15 WIB, semua persiapan artistik telah selesai. Siswa, peneliti, dan tim artistik dari komunitas Titik Lenyap berkumpul untuk melakukan doa bersama. Guru kolaborator belum datang karena masih ada kepentingan keluarga. Oleh karena itu, kegiatan gladi bersih dilakukan sendiri oleh siswa. Rekan-rekan dari komunitas Titik Lenyap memperhatikan sekaligus mencoba lampu yang telah dipasang. Peneliti mengamati jalannya kegiatan gladi bersih tersebut dengan mencatat beberapa kekurangan yang masih tampak. Setelah gladi bersih dilakukan kurang lebih selama 20 menit, siswa, Peneliti, dan tim artistik berkumpul untuk membahas kekurangan yang masih ada dalam gladi bersih yang telah dilakukan. Kekurangan tersebut antara lain: ketepatan redupnya lampu untuk adegan 2, kemudian, vokal dari pemeran tokoh ayah, pemeran tokoh bos Punk, dan pemeran tokoh orang Lorong masih kurang jelas artikulasi dan intonasinya masih monoton, ketepatan masuknya musik untuk mengiringi ritual persembahan adegan 4, dan beberapa masalah teknis.

Peneliti
Ria Silviani

Catatan Lapangan
KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL
Tahun Pembelajaran 2012/2013
Catatan Lapangan No. 15

| | | | |
|---------------|---------------------|----------|-----------------|
| Hari/ Tanggal | : Senin/19 -11-2012 | Siklus | : pascatindakan |
| Pukul | : 08.15-09.00 (45') | Pengamat | : Peneliti |

Peneliti tiba di sekolah pukul 08.00 WIB. Upacara bendera telah selesai dilaksanakan. Peneliti bertemu dengan guru kolaborator untuk meminta izin mengambil data dengan angket pascatindakan di kelas XI bahasa. Guru kolaborator memperbolehkan. Guru dan peneliti masuk kelas XI Bahasa pukul 08.15 WIB. Siswa menyambut dengan gembira kedatangan Peneliti dan guru kolaborator. Guru menjelaskan bahwa mereka diharapkan mengisi angket pascatindakan yang dibagikan oleh Peneliti. Peneliti membagikan angket kepada seluruh siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengisi angket tersebut dengan sejujur-jujurnya. Saat siswa mengisi angket, Peneliti melakukan wawancara dengan guru kolaborator sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan. Guru kolaborator sangat kooperatif dalam hal menyampaikan pendapatnya.

Setelah siswa selesai mengumpulkan hasil isian angket pascatindakan, Peneliti mewawancarai salah satu siswa yaitu S25 sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan. Guru kolaborator dan Peneliti beserta siswa melakukan refleksi dari pembelajaran keterampilan mementaskan drama dengan metode *Theater game* yang telah dilakukan selama kurang lebih 1 bulan ini.

Peneliti
Ria Silviani

Lampiran 10. **Daftar Hadir Siswa Kelas XI Bahasa Selama Penelitian Berlangsung**
Bulan Oktober-November 2012

| No | Nama Siswa | Siklus I | | | | | | | | Siklus II | | | | | | | |
|----|------------------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|---|--|
| | | * | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | # | |
| 1 | Abu Rizal Wildan F. | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | i | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 2 | Agung Tri Prabowo | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 3 | Anissyahida Mustika J. | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 4 | Bagaskara Riantama | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | i | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 5 | Bekti Candra Sari | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | i | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 6 | Desy Rochmawati | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 7 | Deta Cahyu Martati | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 8 | Devy Ayu Riani | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 9 | Fajar Firmansyah | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 10 | Faturahman Ramadhan | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 11 | Fera Andriyanto | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 12 | Hizkia Dewa Agung | S | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 13 | Imam Putra Pratama | i | i | ✱ | ✱ | i | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 14 | Iqbal Rizaldi Putra | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 15 | Lucia Rini Kusuma W. | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 16 | Maria Wahyu | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 17 | Mustofa Fuad Azis | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 18 | Nara Iswari | ✱ | i | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 19 | Nur Azizah Yusuf Putri | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 20 | Pramudya Awang S. | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | i | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | i | |
| 21 | Rendi Nur Mareska S. | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 22 | Restia Ardiatna Ayu | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 23 | Retnasih | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 24 | Sendy Satrio | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 25 | Ubay Ardi Fadhli | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |
| 26 | Kiki Nur Wijayanti | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | ✱ | |

Keterangan: s : sakit, i : izin, * : pratindakan, # : pascatindakan

Lampiran 11. **Daftar Nama Siswa**

| No | Nama Siswa | Jenis Kelamin L/P | Peran |
|----|------------------------|----------------------|------------------------------|
| 1 | Abu Rizal Wildan F. | L | Bos Punk |
| 2 | Agung Tri Prabowo | L | Orang 1 |
| 3 | Anissyahida Mustika J. | P | Pink Punk |
| 4 | Bagaskara Riantama | L | Orang 3 |
| 5 | Bekti Candra Sari | P | Orang 4 |
| 6 | Desy Rochmawati | P | Modelini |
| 7 | Deta Cahyu Martati | P | Modelia |
| 8 | Devy Ayu Riani | P | Ibu |
| 9 | Fajar Firmansyah | L | Punk-Sit |
| 10 | Faturahman Ramadhan | L | Punk Melankolis |
| 11 | Fera Andriyanto | L | Mudil |
| 12 | Hizkia Dewa Agung | L | Ji-Punk/ Punk Genter |
| 13 | Imam Putra Pratama | L | Momod |
| 14 | Iqbal Rizaldi Putra | L | Punk Kosong Berbunyi Nyaring |
| 15 | Lucia Rini Kusuma W. | P | Orang 2 |
| 16 | Maria Wahyu | P | Modeni |
| 17 | Mustofa Fuad Azis | L | Modal |
| 18 | Nara Iswari | L | Orang 6 |
| 19 | Nur Azizah Yusuf Putri | P | Sisi |
| 20 | Pramudya Awang S. | L | Punk Jambu |
| 21 | Rendi Nur Mareska S. | L | Orang 5 |
| 22 | Restia Ardiatna Ayu | P | Modena |
| 23 | Retnasih | P | Punk Rambut Panjang |
| 24 | Sendy Satrio | L | Madul |
| 25 | Ubay Ardhi Fadhli | L | Ayah |
| 26 | Kiki Nur Wijayanti | P | Punk Ndut |

Keterangan : L: 15, P: 11

Lampiran 12. Kriteria Penilaian Keterampilan Mementaskan Drama

| Aspek | Kriteria | Indikator | Skor |
|--|--------------|---|------|
| Mimik | Ekspresi | Sangat baik: mampu menguasai 3 unsur pendukung ekspresi, raut wajah, gerak tubuh, dan suara dengan baik untuk mendukung peran yang dimainkan. | 5 |
| | | Baik: mampu menguasai 2 unsur pendukung ekspresi antara raut wajah, gerak tubuh, atau suara. | 4 |
| | | Cukup: hanya mampu menguasai 1 unsur pendukung ekspresi, antara raut wajah, gerak tubuh, atau suara. | 3 |
| | | Kurang: tidak menguasai ketiga unsur pendukung ekspresi dengan baik, sehingga tidak mendukung peran yang dimainkan. | 2 |
| | Peng-hayatan | Sangat baik:mampu mengendalikan 3 unsur pembangun penghayatan, yaitu konsentrasi, gesture, dan emosi ketika memainkan peran. | 5 |
| | | Baik: mampu mengendalikan 2 unsur pembangun penghayatan tokoh yang dimainkan. | 4 |
| | | Cukup: hanya mampu mengendalikan 1 unsur pembangun penghayatan tokoh yang dimainkan. | 3 |
| | | Kurang: selalu gagal mengendalikan ketigak unsur pendukung penghayatan tokoh. | 2 |
| Plastik | Gerak | Sangat baik: menciptakan bisnis akting secara spontan yang mendukung peran yang dimainkan, sadar ruang dan posisi di atas panggung (blocking), mampu merespon gerak lawan main secara spontan pada adegan tertentu. | 5 |
| | | Baik: mampu bergerak sesuai gerakan yang disepakati pada saat latihan, sadar ruang dan posisi di atas panggung (blocking), mampu bergerak sesuai dengan perran yang simainkan. | 4 |
| | | Cukup: melupakan beberapa gerakan yang telah disepakati saat latihan, sadar <i>blocking</i> , kurang yakin saat bergerak. | 3 |
| | | Kurang: selalu tidak yakin dengan gerakan yang dilakukan sehingga membuat bingung lawan main, tidak sadar ruang dan posisi (blocking) di atas panggung. | 2 |
| | Sikap | Sangat baik: mampu menguasai semua <i>gesture</i> (kepala, tangan, dan kaki) dengan baik sehingga mendukung peran yang dimainkan. | 5 |
| | | Baik: mampu melakukan 2 <i>gesture</i> yang mendukung peran yang dimainkan. | 4 |
| | | Cukup: mampu melakukan 1 <i>gesture</i> yang dapat mendukung perannya. | 3 |
| | | Kurang: tidak mampu melakukan <i>gesture</i> apapun yang sesuai dengan peran yang dimainkan. | 2 |
| Diksi | Intonasi | Sangat baik: mampu menerapkan 4 unsur intonasi yaitu, jeda, tempo, timbre, dan nada dalam dialog yang disampaikan sehingga mendukung peran yang dimainkan. | 5 |
| | | Baik: mampu menerapkan 3 unsur intonasi dalam dialog yang disampaikan sehingga mendukung peran yang dimainkan. | 4 |
| | | Cukup: mampu menerapkan 2 unsur intonasi dalam dialog yang disampaikan. | 3 |
| | | Kurang: hanya mampu menerapkan 1 unsur intonasi dalam dialog yang disampaikan. | 2 |
| | Artikulasi | Sangat baik: mampu mengucapkan kata dan kalimat dalam dialog dengan bunyi vokal dan konsonan yang jelas tanpa ada kesalahan ucap. | 5 |
| | | Baik: mampu mengucapkan kata dan kalimat dalam dalog dengan bunyi vokal dan konsonan yang jelas akan tetapi ada beberapa kesalahan ucap yang dilakukan. 1 atau 2 kali kesalahan ucap. | 4 |
| | | Cukup: ada beberapa kesalahan ucap dalam dialognya, baik konsonan maupun vokalnya, maksimal 3 kesalahan ucap. | 3 |
| | | Kurang: banyak kesalahan ucap baik vokal maupun konsonan dalam dialog yang disampaikan. | 2 |
| Total Skor 30 x 100 = NILAI | | | |

Lampiran 13. Hasil Penilaian Keterampilan Siswa dalam Mementaskan Drama

| No | Siswa | Skor | Jumlah | Nilai |
|----|-------|------|--------|-------|
|----|-------|------|--------|-------|

| | | Ekspresi | Penghayatan | Gerak | Sikap | Intonasi | Artikulasi | | |
|------------------|-----|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|----------------|
| 1. | S1 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 24 | 80 |
| 2 | S2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 24 | 80 |
| 3 | S3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 24 | 80 |
| 4 | S4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 23 | 76,67 |
| 5 | S5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 26 | 86,67 |
| 6 | S6 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 25 | 83,33 |
| 7 | S7 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 25 | 83,33 |
| 8 | S8 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 26 | 86,67 |
| 9 | S9 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 24 | 80 |
| 10 | S10 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 27 | 90 |
| 11 | S11 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 23 | 76,67 |
| 12 | S12 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 24 | 80 |
| 13 | S13 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 23 | 76,67 |
| 14 | S14 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 25 | 83,33 |
| 15 | S15 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 24 | 80 |
| 16 | S16 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 24 | 80 |
| 17 | S17 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 23 | 76,67 |
| 18 | S18 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 24 | 80 |
| 19 | S19 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 27 | 90 |
| 20 | S20 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 25 | 83,33 |
| 21 | S21 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 23 | 76,67 |
| 22 | S22 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 25 | 83,33 |
| 23 | S23 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 23 | 76,67 |
| 24 | S24 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 24 | 80 |
| 25 | S25 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 27 | 90 |
| 26 | S26 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 23 | 76,67 |
| Jumlah | | 119 | 108 | 108 | 106 | 95 | 99 | 635 | 2116,68 |
| Rata-rata | | 4,57 | 4,15 | 4,15 | 4,08 | 3,65 | 3,81 | 24,42 | 81,41 |
| Skor Mak. | | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 30 | 100 |

Lampiran 14. Materi Pembelajaran

Drama dalam arti sempit adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan ke atas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung tata panggung, tata lampu, tata musik, tata rias, dan tata busana. Dengan pengertian drama yang lebih spesifik, diharapkan siswa tidak mengalami kebingungan untuk memahami drama.

1. Unsur Pementasan Drama

Pementasan drama merupakan kesenian yang sangat kompleks. Seni drama bukan saja melibatkan banyak seniman, melainkan juga mengandung banyak unsur. Unsur-unsur itu saling mendukung dan merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari keutuhan pementasan drama. Menurut Wiyanto (2002: 31 - 45), unsur pementasan drama adalah sebagai berikut.

a. Naskah Drama

Naskah drama adalah karangan yang berisi cerita atau lakon. Dalam naskah drama termuat nama-nama tokoh dalam cerita, dialog yang diucapkan para tokoh, dan keadaan panggung yang diperlukan. Santosa (2008: 44) menyatakan bahwa mementaskan drama berdasarkan naskah drama berarti memindahkan karya seni dari media bahasa kata ke media bahasa pentas. Dalam visualisasi tersebut karya sastra kemudian berubah esensinya menjadi karya teater. Pada saat transformasi inilah karya sastra bersinggungan dengan komponen-komponen teater, yaitu sutradara, pemain, dan tata artistik.

b. Pemain

Pemain adalah alat untuk memeragakan tokoh. Akan tetapi bukan hanya sekedar alat yang harus tunduk pada naskah drama atau lakon, pemain juga mempunyai wewenang membuat refleksi dari naskah drama/ lakon melalui dirinya. Agar dapat merefleksikan tokoh menjadi sesuatu yang hidup, pemain dituntut menguasai aspek-aspek pemeranan yang dilatihkan secara khusus, yaitu jasmani (fisik/tubuh), rohani (jima/emosi), dan intelektual. Memindahkan naskah lakon ke dalam panggung melalui media pemain tidak sesederhana mengucapkan kata-kata yang ada dalam naskah drama. Proses pemindahan tersebut mempunyai karakteristik tersendiri yaitu harus menghidupkan bahasa kata (tulisan) menjadi bahasa pentas (lisan).

c. Sutradara

Sutradara adalah pemimpin dalam pementasan drama. Tugas sutradara antara lain, memilih naskah drama yang akan dipentaskan, memilih pemain, dan mengarahkan para pemain agar dapat memerankan tokoh-tokoh dalam cerita dengan baik.

d. Tata Rias

Menurut Santosa (2008: 273), tokoh dalam teater memiliki karakter yang berbeda. Oleh karena itu, penampilan tokoh tersebut berbeda-beda sesuai dengan karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda. tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut:

- (1) menyempurnakan penampilan wajah,
- (2) menggambarkan karakter tokoh,
- (3) memberi efek gerak pada ekspresi pemain,
- (4) menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan karakter tokoh, dan
- (5) menambah aspek dramatik.

e. Tata Busana

Tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Benda-benda yang termasuk dalam tata busana adalah segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Tata busana dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut:

- (1) mencitrakan keindahan penampilan,
- (2) membedakan satu pemain dengan pemain yang lain,

- (3) menggambarkan karakter tokoh,
- (4) memberikan efek gerak pemain, dan
- (5) memberikan efek dramatis.

f. Tata Panggung

Tata panggung disebut juga dengan istilah scenery (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan), tetapi segala tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh pemain disediakan oleh penata panggung. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan (Santosa, 2008: 387).

g. Tata Lampu

Tata lampu disebut juga dengan tata cahaya. Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor/ pemain, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi. Semua objek yang disinari memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan dikomunikasikan. Sutradara dapat menghadirkan ilusi imajinatif dengan cahaya. Banyak hal yang bisa dikerjakan berkaitan dengan peran tata cahaya, akan tetapi fungsi dasar tata cahaya ada empat, yaitu penerangan, dimensi, pemilihan, dan atmosfer (Carpenter via Santosa 2008: 331).

adalah pengaturan cahaya di panggung. Pengaturan cahaya di panggung harus sesuai dengan keadaan panggung yang digambarkan.

h. Tata Suara

Dalam pertunjukan teater, tata suara memiliki peranan penting. Fungsi tata suara adalah sebagai berikut:

- (1) menyampaikan pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepada penonton,
- (2) menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui efek suara atau alunan musik yang dibuat untuk menggambarkan suasana tempat kejadian,
- (3) memberikan informasi waktu, misal bunyi lonceng jam dinding, ayam berkokok, suara burung hantu, dan lain sebagainya,
- (4) menjelaskan datang dan poerginya seorang pemain,
- (5) menciptakan efek khayalan atau imajinasi,
- (6) sebagai peralihan antara dua adegan, sebagai pemisah maupun perangkai adegan, seperti musik pendek yang dibuat khusus untuk suatu drama, dan
- (7) sebagai tanda mulai dan menutup suatu adegan atau pementasan drama.

i. Penonton

Tujuan terakhir dari suatu pementasan lakon adalah penonton. Respon penonton atas lakon akan menjadi suatu respon melingkar, antara penonton dengan pementasan.

2. Keterampilan Mementaskan Drama

Keterampilan mementaskan drama adalah kecakapan atau kemampuan seseorang dalam mentransformasikan teks lakon ke dalam laku peran (Santosa, 2012). Dalam pementasan drama, aktor dituntut untuk dapat memerankan tokoh sesuai dengan watak tokoh. Pemeranan yang dilakukan oleh aktor dikategorikan baik jika dapat memerankan tokoh seolah-olah hidup. Bukan hanya sekedar melafalkan dialog, tetapi juga gerak dan penghayatan (laku peran). Untuk dapat menerjemahkan laku peran tersebut, aktor harus bisa menerjemahkan bahasa teks lakon ke dalam bahasa laku peran, agar pemeranan yang dilakukan tidak tekstual (Santosa, 2012).

Dalam pembelajaran keterampilan mementaskan drama, siswa juga harus mampu menerjemahkan bahasa teks lakon ke dalam laku peran. Mengubah bentuk teks lakon

menjadi laku peran dapat dilakukan jika siswa memperhatikan 3 hal. Menurut Harymawan (1993: 45), ada 3 hal yang harus diperhatikan oleh seorang aktor ketika memerankan sebuah karakter tokoh. Ketiga hal tersebut adalah mimik, plastik, dan diksi.

- d. **Mimik**, yaitu pernyataan atau perubahan muka: mata, mulut, bibir, hidung, dan kening (ekspresi dan penghayatan).
- e. **Plastik**, yaitu cara bersikap dan gerakan-gerakan anggota badan (gerak dan sikap).
- f. **Diksi**, yaitu cara penggunaan suara/ ucapan (intonasi dan artikulasi).

Mimik dapat menjadi tolak ukur seberapa sesuai ekspresi pemeran tokoh saat memerankan tokoh tersebut di panggung. Selain itu, mimik juga dapat menjadi pijakan dalam menilai dalam atau tidaknya penghayatan pemeran tokoh. Plastik mencakup gerakan badan dan sikap tubuh, dapat menjadi pijakan untuk menilai sesuai atau tidaknya gerakan badan dan sikap tubuh pemeran tokoh di panggung. Terakhir, diksi dapat menjadi pijakan untuk menilai suara ataupun ucapan yang keluar saat pemeran tokoh berdialog. Hal yang termasuk dalam diksi adalah intonasi dan artikulasi.

3. Pembelajaran Mementaskan Drama dengan Metode *Theater game*

Dalam metode *Theater game* terdapat banyak jenis permainan yang sesuai dengan keperluan untuk memberikan pemahaman tentang dasar pemeranan kepada siswa. Akan tetapi dalam penelitian ini, Peneliti memilih permainan yang tingkat kemudahan serta kebermanfaatannya sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, yaitu SK 6, KD 6.1. Terdapat tiga tahapan dalam metode *Theater game*, yaitu, pemanasan (warm-ups), latihan inti, dan pendinginan (relaxation). Permainan dalam ketiga tahapan tersebut menurut Santosa, (2010: 38-51) adalah sebagai berikut.

Dalam metode *Theater game* terdapat banyak jenis permainan yang sesuai dengan keperluan untuk memberikan pemahaman tentang dasar pemeranan kepada siswa. Akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti memilih permainan yang tingkat kemudahan serta kebermanfaatannya sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, yaitu SK 6, KD 6.1. Terdapat tiga tahapan dalam metode *Theater game*, yaitu, pemanasan (warm-ups), latihan inti, dan pendinginan (relaxation). Permainan dalam ketiga tahapan tersebut menurut Santosa, (2010: 38-51) adalah sebagai berikut.

c. Pemanasan (Warm-Ups)

Ada banyak permainan yang dapat dimainkan dalam tahap pemanasan. Pada penelitian ini, Peneliti hanya menggunakan tiga permainan yang sudah disesuaikan dengan kondisi siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari. Ketiga permainan tersebut adalah: tunjuk nama ganti posisi, hitung bola, dan bang-bing-bong.

- 1) Tunjuk nama ganti posisi: siswa dipersilakan untuk berdiri dan membentuk barisan berupa lingkaran besar. Salah satu siswa memulai permainan dengan menunjuk salah satu temannya dengan cara menunjuk dengan jari telunjuk dan menyebutkan nama teman yang ditunjuk. Teman yang telah ditunjuk kemudian menunjuk teman lain dengan cara yang sama, begitu seterusnya hingga seluruh siswa mendapatkan kesempatan untuk ditunjuk dan menunjuk. Setelah itu, semua tangan siswa yang menunjuk diturunkan. Guru memberikan instruksi untuk mengulangi kegiatan yang sama dengan urutan yang sama, tetapi dengan tempo yang lebih cepat. Setelah semua siswa hafal urutan menunjuk dalam lingkaran tersebut, guru menambah variasi permainan dengan instruksi “sebut nama teman sesuai urutan sembari berlari kecil

menuju posisi di mana teman tersebut berdiri.” Begitu seterusnya, jika siswa memperhatikan instruksi dari guru, maka siswa tidak akan bingung. Permainan ini dapat dilakukan dengan memainkan tempo saat menyebut atau menunjuk teman yang lain.

- 2) Hitung bola: guru mempersiapkan sebuah bola elastis berukuran sedang. Semua peserta berdiri dengan posisi yang bebas. Guru/pelatih membuat kesepakatan pada para peserta berapa target hitung lemparan bola yang akan dicapai, misalnya 20 hitungan. Guru melemparkan bola dan mulai berteriak SATU. Kemudian peserta yang lain diharapkan siap untuk dapat bergerak menyelamatkan bola dengan tangkisan tangan agar bola tidak sampai menyentuh lantai. Jika bola menyentuh lantai sebelum target hitungan tercapai, maka hitungan diulangi dari angka SATU, begitu seterusnya. Apabila peserta dapat mencapai target yang disepakati, maka permainan boleh dilanjutkan dengan mengubah target hitungan lebih tinggi dari target sebelumnya, misal target 50 hitungan, dan seterusnya.
- 3) Bang-bing-bong: permainan bang-bing-bong dimulai saat seluruh siswa telah berdiri membuat satu lingkaran besar. Tugas siswa hanya menyuarakan “bang”, “bing”, atau “bong”, dengan menepukkan kedua tangan yang diarahkan ke teman yang dipilih untuk meneruskan ucapannya. Urutan bunyi yang harus disebutkan adalah “bang-bing-bong”. Jika ada salah satu siswa salah menyebutkan bunyi tersebut, terbalik urutannya atau kurang tepat mengarahkan tepukan tangan kepada siswa lainnya, maka siswa tersebut harus menerima kekalahan dengan keluar dari lingkaran. Begitu seterusnya hingga seluruh siswa paham dan menikmati permainan. Permainan ini dapat divariasikan dengan tempo lambat dan berangsur berubah menjadi cepat.

d. Latihan Inti

Pada tahap latihan inti, permainan yang digunakan adalah permainan yang mencakup tiga aspek yaitu, latihan konsentrasi, latihan imajinasi, dan latihan *basic acting*. Ketiga aspek ini dapat membantu calon pemeran/ siswa untuk mempelajari dasar-dasar pemeranan secara mudah dan menyenangkan. Permainan-permainan dalam ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut.

1) Latihan Konsentrasi

- a) Cermin: peserta diminta untuk berdiri berpasangan. Salah satu peserta menjadi cermin yang bertugas untuk mengikuti gerakan peserta yang bercermin. Dimulai dari menggerakkan tangan dengan pelan dan berkelanjutan (tidak patah-patah). Kemudian bisa ditambah dengan menggerakkan kaki, kepala, badan, dan semua anggota badan. Ketika pendamping latihan bertepuk, maka peserta bergantian tugas. Peserta yang menjadi cermin berubah menjadi orang yang bercermin, dan sebaliknya. Pergantian tugas ini tidak boleh menghentikan gerakan yang sedang dilakukan.
- b) Lingkaran Alfabet: latihan pemanasan untuk mempertajam konsentrasi. Semua orang berada dalam lingkaran. Seseorang mengucapkan abjad “A” kepada orang lain sambil menunjuknya, kemudian orang yang ditunjuk itu segera mengucapkan abjad “B” sembari menunjuk orang lain lagi. Begitu seterusnya hingga mencapai abjad “Z”, jika jumlah orang dalam kelompok terlalu banyak, maka bisa dibagi menjadi 2 kelompok dan dilihat kelompok mana yang lebih cepat mencapai abjad “Z” tanpa hambatan.

- c) Abjad Terakhir: semua peserta berdiri melingkar. Instruktur meminta salah satu orang untuk melontarkan satu kata bebas, kemudian orang di sebelahnya melontarkan satu kata yang dibuat dari abjad terakhir kata yang dilontarkan temannya tadi, misalnya orang pertama berkata “EMBER” maka orang berikutnya membuat kata yang diawali huruf “R” misalnya “RAPI”. Demikian seterusnya.
- d) *Follow the Leader Expression*: peserta dipersilakan untuk berjalan pelan dengan posisi bebas. Pendamping latihan (guru) memanggil salah satu nama peserta. Peserta yang dipanggil namanya harus mengubah ekspresi muka dan tubuhnya seunik mungkin untuk ditirukan oleh peserta yang lain. Setelah semua peserta berhasil menirukan ekspresi salah satu peserta tersebut, pendamping latihan (guru) menyebut nama peserta lain untuk ditirukan ekspresinya. Begitu seterusnya.

2) Latihan Imajinasi

- a) Puisi *Gibberish*: peserta diminta untuk membuat kelompok. Satu kelompok terdiri dari 2 orang. Dalam satu kelompok masing-masing siswa mempunyai tugas berbeda. Tugas yang harus dilakukan siswa yaitu, orang 1 menjadi sastrawan yang berasal dari negara asing (negara antah berantah yang tidak teridentifikasi bahasanya) yang berkunjung ke Indonesia, sedangkan orang 2 bertugas menjadi sastrawan Indonesia. Mereka berdua melakukan pentas deklamasi puisi dengan bahasa mereka masing-masing secara kolaborasi. Aturan permainannya adalah, guru memberikan satu tema. Sastrawan gibberish mendeklamasikan se bait puisinya yang sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru, kemudian sastrawan Indonesia mengartikan se bait puisi tersebut dalam bahasa Indonesia. Begitu seterusnya hingga berakhirnya puisi sastrawan gibberish. Puisi yang mereka deklamasikan adalah puisi spontan, tanpa ditulis terlebih dahulu. Jadi siswa harus kreatif mencari dan mengucapkan kata yang sesuai dengan tema dari guru.
- b) *Moving Picture*: dalam permainan ini, siswa diminta untuk menjadi gambar yang dapat berubah saat guru memberikan tema yang berbeda. Guru memberikan satu tema, misalnya “pertanian”. Siswa dipersilakan untuk merespon tema tersebut dengan berimajinasi bahwa dirinya adalah seseorang, atau sesuatu yang sesuai dalam tema yang telah ditentukan. Misalnya jika tema yang diberikan oleh guru adalah “pertanian”, maka siswa 1 maju ke depan, berkata “aku padi” kemudian ia berpose menyerupai padi. Lalu disusul oleh siswa 2 yang maju dan berkata “aku bekicot” kemudian ia berpose menyerupai bekicot di bawah siswa 1 yang berpose menjadi padi. Begitu seterusnya hingga 9 siswa maju. Kemudian guru menyebutkan tema baru, misalnya “pasar”, maka kesembilan siswa harus menyesuaikan diri menjadi karakter untuk dapat menggambarkan tema “pasar” secara berurutan satu persatu.

3) *Basic Acting* (Akting Dasar)

- a) *Status Change*: pemain berpasangan, menentukan siapa menjadi apa, di mana lokasinya, dan apa topik pembicaraannya. Karakter atau sifatnya harus saling kontras. Misalnya pemain satu sebagai majikan yang suka memerintah dan marah, pemain yang lain sebagai pembantu yang selalu disuruh dan sabar. Pada saat mereka berdialog, instruktur berkata “berubah” maka bersamaan dengan itu tanpa menghentikan adegan, pemain berganti sifat. Pembantu berubah menjadi marah dan bernada tinggi sementara majikan menjadi takut dan sabar. Demikian seterusnya

dengan pasangan pemain lainnya. Intinya, semua pemain harus pernah mencoba sifat yang kontras dalam satu adegan dialog. Sebuah latihan yang ringan dan baik untuk belajar karakter.

- b) *Three Ways Conversation* permainan adegan ini dimainkan oleh tiga orang pemain. Satu orang duduk di tengah, dan yang lain duduk di samping kanan dan kirinya. Pemain yang berada di tengah menjawab setiap pertanyaan pemain yang berada di samping kanan ataupun kirinya dengan topik yang berbeda. Jika pemain yang berada di tengah terlalu lama berbicara dengan pemain yang berada di sebelah kanan, maka pemain yang berada di sebelah kiri harus berusaha dengan keras agar pemain yang di tengah berbicara dengannya. Demikian juga sebaliknya. Dalam usahanya menarik perhatian pemain yang berada di tengah, pemain di samping kanan dan kiri boleh menyentuh atau menarik tangan pemain yang berada di tengah.

3. Pendinginan (Relaxation)

Pada tahap pendinginan atau *relaxation*, pelatih/guru mengajak peserta/siswa untuk melakukan permainan 5-4-3-2-1. Semua peserta berdiri melingkar. Menggerakkan anggota badan dimulai dari kaki kanan dihentakkan sebanyak 5 kali, kemudian kaki kiri, berlanjut ke tangan kanan, dan terakhir tangan kiri. Setelah itu, hal yang sama diulangi lagi dengan urutan yang sama, tetapi hitungannya hanya sampai 4. Begitu seterusnya hingga hentakan kaki kanan, kaki kiri, tangan kanan, dan tangan kiri mencapai hitungan 1, dan diakhiri dengan berteriak “YES” bersama-sama.

HM1L [baca:hamil]

Karya : Puthut Buchori diadaptasi oleh @reyajoss

BAGIAN 1

SEKELOMPOK ANAK MUDA KAUM PINGGIRAN YANG BERGAYA 'PUNK'¹ BERLARIAN MENGEJAR SESEORANG YANG MEREKA ANGGAP SEBAGAI MANGSA. DISUSUL KEMUDIAN SEKELOMPOK ANAK MUDA YANG BERPAKAIAN MODIS (MODE MASA KINI) YANG JUGA SEDANG MENGEJAR SESEORANG YANG JUGA MEREKA ANGGAP SEBAGAI MANGSA. (outro - Teknoshit)

BAGIAN 2

SEORANG PEREMPUAN BELIA DUDUK DIAM SEDANG DIADILI KEDUA ORANG TUANYA. DIA HANYA MENANGIS TAK BERDAYA, SEMENTARA AYAHNYA MARAH KARENA KELAKUAN ANAK SEMATA WAYANGNYA TIDAK SESUAI HARAPAN.

001. AYAH : Apa, hamil ?

002. SISI : Ya, maafkan Sisi ayah ?

BAGAI PETIR MENYAMBAR DISIANG BOLONG, AYAH MARAH SEJADI-JADINYA.

003. AYAH : *Oh my God !!*, dosa apalagi yang diperbuat anak ini, kutukan apalagi yang menimpa keluarga ini.

004. SISI : Maaf....

005. AYAH : Diam!! Ayah kurang memberi apa padamu, uang jajan, pendidikan, kebutuhanmu sehari-hari. Kurang apa coba, segala permintaanmu aku kabulkan semua.

006. SISI : Ayah...

007. AYAH : Jangan bicara dulu! Apa kamu tidak kasihan pada ayahmu ini, pontang-panting bekerja untuk memenuhi kebutuhan kalian, memberi makan kalian....

008. SISI : Ayah...

009. AYAH : Diam kataku!

010. IBU : Ayah, berilah waktu untuk dia berpendapat.

011. AYAH : Kamu juga bu, orang tua yang tak bisa mendidik anak. Kamu lebih banyak di rumah, lebih banyak bersama anak semata wayang ini, kok ya bisa-bisanya sampai kecolongan "*meteng*"² !

012. IBU : *Ha, elho*³ ! kok jadi ayah juga menyalahkan aku ?

013. AYAH : Kamu ibunya, tugasmulah mendidik anak !

¹ Sebuah gaya kaum pinggiran dengan baju dan celana ketat, rambut kaku berdiri seperti suku Mohawk di Indian dan banyak asesoris dari metal di seluruh tubuhnya.

² Meteng (Jawa), berarti Hamil.

³ Ungkapan bernada bertanya karena disepelekan.

014. IBU : Siapa bilang ? Ayah juga punya kewajiban mendidik dia.
015. AYAH : Aku sibuk bekerja !
016. IBU : Aku juga sibuk...
017. AYAH : Sibuk apa ? Arisan, piknik, sibuk *ubyang-ubying*⁴ dengan kelompok arisanmu itu ?
018. IBU : *Alaah*⁵, ayah hanya bisa menyalahkan, menghindar dari tanggung jawab moral...

DI TENGAH PERTENGKARAN ITU, SISI BERTERIAK HISTERIS, SUASANA JADI SEPI, BAPAK DAN IBU KELUAR DARI PANGGUNG. HANYA ADA SISI SENDIRI. MELAMUN, MENERAWANG JAUH, KOSONG. (musik: melodi Marsinah - Teknoshit).

BAGIAN 3

ANAK-ANAK BERGAYA 'PUNK' DENGAN ANEKA MACAM KENDARAAN: *SKATEBOARD*, SEPATU RODA, SEPEDA, DAN LAIN SEBAGAINYA. BERTERIAK TANPA ATURAN, MENDEKATI SISI YANG MASIH SENDIRI.

019. SISI : Kalian ini siapa? Kok berdandan aneh ?
020. P M : Atas nama pimpinan kami kaum Punk, perkenalkan aku Punk Melankolis akan menjadi malaikatmu.
021. SISI : Malaikat ?
022. P M : Ya, malaikat yang dalam bahasa inggrisnya, sebentar.. **(membuka kamus)** nah ini.. *angel* **(dibaca tetap angel-jawa)**
023. SEMUA : Hu.. enjel..
024. P M : Ya, ucapannya seperti temen-temenku itu tadi, maklum bahasa Inggris *anyaran*⁶..
025. SISI : Kok malaikat ?
026. P M : Ya jelas malaikat, karena kami akan menolongmu, **(kepada kelompok Punk)** ya ?
027. SEMUA : Tul !
028. P M : Karena aku tahu, kamu sedang kesusahan **(kepada kelompok Punk)** ya ?
029. SEMUA : Tul !
030. P M : Karena aku tahu, kamu sedang kesepian **(kepada kelompok Punk)** ya ?
031. SEMUA : Tul !
032. P M : Karena aku tahu, kamu sedang sendiri **(kepada kelompok Punk)** ya ?

⁴ Ubyang-ubying (Jawa), berarti berjalan kesana-kemari mengikuti arus kawan-kawanya.

⁵ Ungkapan menyepelekan pembicaraan.

⁶ Anyaran (Jawa), berarti masih baru

033. SEMUA : Tul !
034. P M : Sebab aku tahu, kamu sedang butuh teman (**kepada kelompok Punk**) ya ?
035. SEMUA : Tul !
036. P M : *Good... good ...good...* begitulah kami, kompak.
037. SISI : Tetapi, aku...
038. JI-PUNK : Sudahlah, dik *Friend*, jangan ragukan soliditas dan soladaritas pertemanan kami, jangan remehkan kualitas dan kuantitas serta orisinalitas perkawanan kami.
039. SISI : Siapa lagi ini ?
040. P M : Oh, ini Ji-Punk, atau Punk *Genter*⁷, beliau ini sekretaris kaum Punk.
041. SISI : Walah-walah, ada sekretarisnya ?
042. JI-PUNK : Meskipun kami ini kelompok inkonstitusional-marjinal⁸, tetapi kami sangat aktual, sehingga menganut organisasi yang prinsipial..
043. SISI : O...
044. JI-PUNK : Oh ya dik *friend*, tadi ada instruksi dari kepala suku kami ' Bos Punk-reas'. Beliaunya ingin menemui dik *friend* langsung.
045. SISI : Yang mana sih, pimpinan kalian ? Kok keliatannya seru sekali ?

KEMUDIAN SISI MENEMUI PIMPINAN PUNK YANG TERNYATA DILUAR DUGAAN, BERPOSTUR TUBUH KECIL DAN BISU.

046. SISI : (**Tertawa geli**) Jadi ini, bos kalian ? *Hallo* bos..
047. BOS : (**Berbicara tidak jelas**)Operty iuythu nhuijku bfgtrye okiuy
048. SISI : (**Semakin geli**) Bos kalian...?
049. BOS : (**Berbicara tidak jelas, marah**) Operty iuythu nhuijku bfgtrye okiuy !!
050. SISI : (**Tertawa semakin geli**) Yang bener ?
051. BOS : (**Berbicara tidak jelas, semakin marah**) Operty iuythu nhuijku bfgtrye, okiuy...
052. PUNK-SIT : Eh, jangan main-main dengan bos, kalau marahnya memuncak *ati-ati*⁹.

SISI MASIH TERTAWA, BOS PUNK-REAS SEMAKIN MARAH DAN KEMUDIAN DENGAN GUNA-GUNA MENYIHIR SISI HINGGA SISI JUGA IKUT BISU.

⁷ Genter (Jawa), berarti bilah bambu yang panjang

⁸ Berarti kelompok kaum marginal yang tidak diakui secara hukum.

⁹ Ati-ati (Jawa), berarti hati-hati

053. BOS : **(Bahasa tidak jelas)** Operty iuythu nhuijku bfgtrye, okiuperty ihu nhuijku bfgtrye, okiuy.
054. SISI : **(Bahasa tidak jelas)** Operty iuythu nhuijku bfgtrye, okiuy
055. SEMUA : Nah bener kan...
056. SISI : **(Protes)** Iperty iuythu nhuijku bfgtrye, okiuy ?
057. BOS : **(Menjawab dengan santai)** operty iuythu nhuijku bfgtrye.
058. SISI : **(Mencoba berpendapat)** operty iuybfgtrye, okiuy operty iuythu nhuijku bfgtrye, okiuy.
059. BOS : **(Masih dengan santai)** ouijku bfgtrye, okiuy.
060. SISI : **(Minta maaf)** atoyujhny iuyhu nhuijku bfgtrye.
061. BOS : **(Dengan penuh kebanggaan dan kemenangan, mengabulkan permintaan Sisi)** eperty iuythu nhuijku bfgtrye, okilokiol.
062. SISI : **(Bicara normal)** ... ah akhirnya... terima kasih. Maaf .

DARI KEJAUHAN TERDENGAR SUARA MUSIK DISCO DAN SUARA ORANG-ORANG TERTAWA PENUH KEGIRANGAN. (musik: Gangnam Style – PSY).

063. PINKPUNK : Eh rombongan modis datang.

SEMUA MELIHAT BOS, LALU BOS BERBISIK KEPADA JI-PUNK.

064. JI-PUNK : Kata Bos, kita harus sembunyi !!

SEMUA ANAK PUNK BERSEMBUNYI. ROMBONGAN MODIS DATANG MENDEKATI SISI.

065. MODELIA : Hey funkies, *what happen ?*
066. MODELINI : *Are you cry, sweet heart ?*
067. MODENA : *Are you sad ?*
068. MODENI : *Are you lonely honey ?*
069. MOMOD : *What do you love me ?*
070. KAUMODE : Hu.. ngaco !
071. MODELIA : Bete¹⁰ ya ? biar akika¹¹ temenin.
072. SISI : Kalian ini siapa ?
073. MODELIA : Aku ini penolongmu.
074. SISI : Penolong ? Kok bisa ? Penolong bagaimana?

¹⁰ Bete, bahasa remaja yang berarti bosan

¹¹ Akika, dalam kamus gaul karya : Debby Sahertian berarti Aku

075. MODELIA : Ya penolong, yang siap menampung segala curhat¹²mu, keluh kesahmu, sakit hatimu, sedih-sedanmu, dan...
076. KAUMODE : Kaum mode, penyulap kesedihan menjadi kebahagiaan. Kesusahan berubah keceriaan, jangan bete lah yaw !
077. MODELIA : Ya, kami akan membantumu untuk menciptakan kesenangan.
078. KAUMODE : Waow !
079. MODELIA : Bermain ke awan yang penuh warna-warna.
080. KAUMODE : Waow !
081. MODELIA : Ke atas pelangi yang sudah dapat kami ciptakan sendiri setiap hari..
082. KAUMODE : Waow !
083. MODELIA : Ke negeri para bidadari..
084. KAUMODE : Waow ! Waow ! Waow ! ehm wow keren...
085. SISI : Tetapi biarlah aku pikirkakan dulu, saat ini aku belum bisa berpikir jernih.
086. MODELIA : Itulah... untuk menjernihkan pikiranmu, tak perlu pikir panjang.. ayo...

TIBA-TIBA ANAK-ANAK PUNK MUNCUL DI HADAPAN MEREKA

087. PARA PUNK : Jangan !!
088. PUNK JAMBU : Ya, jangan ganggu teman kami, kami akan mati-matian membelanya.
089. PKBN : Sekali saja kau memaksanya, awas !
090. MOMOD : Nantang ya ? Berani ya ? Memangnya siapa kamu ?
091. PUNK JAMBU : Aku Punk Jambu.
092. PKBN : Aku Punk Kosong Barbunyi Nyaring.
093. MOMOD : Baik, aku layani. Mudil, maju ! **(tokoh Mudil maju menantang)**
094. PUNK JAMBU : Untuk membela mati-matian, aku tak keberatan. Punk Melankolis, maju !
095. P M : Lho, kok aku ? **(Setelah berpikir sejenak akhirnya maju menantang Mudil)** baik, oke sajalah...

DENGAN PENUH KEGAGAHAN PUNK MELANKOLIS MENGHADAPI MUDIL, TETAPI BELUM SAMPAI DI DEPAN MUDIL, DIA SUDAH MUNDUR.

096. PARA PUNK : Kenapa ?
097. P M : Kasihan ...
098. BOS : **(Berbicara tidak jelas)** Miujfyr bfgrytgeerefed lhohkihkhlo.

¹² Curhat, akronim dari curahan hati.

099. P M : Baiklah kalau itu kehendak bos.

DENGAN PENUH KEGAGAHAN KEMBALI KE ARAH MUDIL, TAPI BELUM SAMPAI DI DEPAN MUDIL PUNK MELANKOLIS MUNDUR LAGI.

100. PARA PUNK : Kenapa lagi ?

101. P M : Nggak tega.. sungguh.. yang lain sajalah..

TIBA-TIBA SALAH SEORANG DIANTARA MEREKA BERTERIAK “SERANG!!” DAN TERJADILAH PERKELAHIAN MASSAL. HINGGA AKHIRNYA TERDENGAR SUARA SIRINE MOBIL POLISI, KAUMODIS DAN PUNK MEMBUBARKAN DIRI. KEMBALI SISI SEORANG DIRI.

102. SISI : Sendiri lagi.... Mungkin sudah garis hidupku...

TIDAK TAHAN DENGAN RASA SAKIT DAN SEDIHNYA, SISI TERJATUH. LALU MUNCUL ORANG-ORANG LORONG.

BAGIAN 4

103. ORANG 1 : Ada yang sakit.

104. ORANG 2 : Siapa ?

105. ORANG 1 : Entahlah, seorang perempuan muda yang penuh beban derita.

106. ORANG 2 : Astaga, kasihan.. entah dosa apa yang mengutuknya..

107. ORANG 3 : Mari, kita rawat dia.

108. ORANG 4 : Ya, dia sama manusianya dengan kita, kita wajib membantu kelelahan hidupnya.

109. ORANG 5 : Ya benar, hidup ini memang sudah sarat dengan persoalan. Tetapi kenapa perempuan muda ini yang harus menemukannya?

110. ORANG 6 : Mari, kita berusaha menyembuhkannya.

LANTAS ORANG-ORANG LORONG BERUSAHA MENYEMBUHKAN DENGAN DOA-DOA RITUAL MEREKA. SETELAH DIBERI BEBERAPA RAMUAN JAMU SISI MULAI SADARKAN DIRI. (Musik Puisi Junky – Teknoshit)

111. SISI : Orang-orang aneh lagi, apa kalian juga akan meninggalkan aku, menjauhiku seperti yang lain...

112. ORANG 2 : Kenapa kau katakan itu ?

113. SISI : Aku sedang menjalani pelik dan rumitnya hidup, tetapi orang-orang malah menjauhiku, bahkan orang-orang tercintaku mencampakkan aku. Aku yang sedang terkena musibah, malah semakin hari semakin dapat masalah. Aku memang sedang susah, karena lupa Gusti Allah aku hamil di luar nikah.

(Berbicara sendiri) dikeluarkan dari sekolah, tidak diterima di rumah... aku lelah. Dijauhi teman-teman, orang-orang terkasihpun lambat laun meninggalkan... aku bosan....

114. ORANG-ORANG : O...

115. ORANG 6 : Jangan kau anggap musibah itu adalah musibah. Tetapi anggaplah sebagai anugerah, serta petiklah hikmah daripadanya.

116. SISI : Tapi aku telah melulu berdosa, bahkan dengan orang tua. Akupun telah durhaka, membuat dia murka. Masihkah aku terampuni ?
117. ORANG 6 : Gusti Allah itu samudera kasih. Jangan kau remehkan Beliau. Jika kau sungguh-sungguh bertaubat, Beliau pasti menerima.
118. SISI : Masih mau menerima..
119. ORANG 6 : Ya, pasti ! seperti kami di sinipun akan menerima ketulusan hatimu dengan lapang dada. Mari kami antarkan kau ke tempat ibadah.
120. SISI : Terima kasih.

SETELAH ORANG-ORANG LORONG MELAKUKAN RITUAL PERSEMBAHAN KEPADA GUSTI.

121. SISI : **(Dengan penuh senyum kebanggaan)** Yah.. karena beban hidup yang teramat sangat, aku jadi sekarat. Namun kini aku sudah merasa nikmat, kapanpun aku siap menghadap. Karena aku sudah merasa diterima, aku telah merasa dicinta, cinta abadi semesta.

SEJENAK KEMUDIAN SISI ROBOH DARI SAKIT DAN SEKARATNYA. IA TELAH DITELAN USIA MUDA.

122. ORANG 6 : Sang Maha Nasib, penguasa jagad, terimalah manusia muda penuh derita ini di pangkuanMu, di surgaMu, dia pasti akan sembuh dan bahagia.

ANAK-ANAK PUNK DAN KAUMODE SECARA BERSAMAAN HADIR DI TEMPAT RUH SISI MENINGGALKAN ALAM SEMESTA. MEREKA HANYA DAPAT MELONGO MELIHAT KEPERGIAN SISI.

123. ORANG 6 : Ya, kini dia telah lega. Dicinta oleh yang Maha Tulus dan Maha Ikhlas mencintainya... Tuhan Sang Pencipta Cinta...

ANAK-ANAK PUNK DAN KAUMODE HANYA TERDIAM, KAKU.

BAGIAN 5

SEMENTARA DI RUMAH AYAH DAN IBU SISI.

124. IBU : Yah.. Ayah..
125. AYAH : Apa ?
126. IBU : Sisi, yah...
127. AYAH : Apa bikin ulah ?
128. IBU : Ya, untuk terakhir kalinya... **(tidak kuat menahan haru dan tangisnya)** ia telah pergi, ia meninggalkan dunia ini karena sakit parah lahir batinnya, ia mati karena sakit hati karena hidup diantara orang tua yang sakit, ia sekarat diantara masyarakat yang sakit, Sisi semata wayang kita telah pergi, kasihan Sisi, kasihan bayi yang tengah dikandungnya.
129. AYAH : Ha ?

LAGU KEMATIAN MENUTUP CERITA INI. (musik: lagu Mengheningkan Cipta)

SEMOGA MENJADI PEMIKIRAN BAGI YANG KEHILANGAN ARAH. SEMOGA MENJADI PEMICU Mencari OBAT BAGI MASYARAKAT YANG SAKIT.

SELESAI.

Yogyakarta, 17 Juni 2008
Diadaptasi 27 Agustus 2012.

Siklus II

HM1L [baca:hamil]

Karya : Puthut Buchori diadaptasi oleh @reyajoss

BAGIAN 1

SEKELOMPOK ANAK MUDA KAUM PINGGIRAN YANG BERGAYA 'PUNK'¹³ BERLARIAN MENGEJAR SESEORANG YANG MEREKA ANGGAH SEBAGAI MANGSA. DISUSUL KEMUDIAN SEKELOMPOK ANAK MUDA YANG BERPAKAIAN MODIS (MODE MASA KINI) YANG JUGA SEDANG MENGEJAR SESEORANG YANG JUGA MEREKA ANGGAH SEBAGAI MANGSA.

BAGIAN 2

SEORANG PEREMPUAN BELIA DUDUK DIAM SEDANG DIADILI KEDUA ORANG TUANYA. DIA HANYA MENANGIS TAK BERDAYA, SEMENTARA AYAHNYA MARAH KARENA KELAKUAN ANAK SEMATA WAYANGNYA TIDAK SESUAI HARAPAN.

001. AYAH : Apa, hamil ?

002. SISI : Ya, maafkan Sisi ayah ?

BAGAI PETIR MENYAMBAR DISIANG BOLONG, AYAH MARAH SEJADI-JADINYA.

003. AYAH : *Oh my God !!*, dosa apalagi yang diperbuat anak ini, kutukan apalagi yang menimpa keluarga ini.

004. SISI : Maaf....

005. AYAH : Diam!! Ayah kurang memberi apa padamu, uang jajan, pendidikan, kebutuhanmu sehari-hari. Kurang apa coba, segala permintaanmu aku kabulkan semua.

006. SISI : Ayah...

007. AYAH : Jangan bicara dulu! Apa kamu tidak kasihan pada ayahmu ini, pontang-panting bekerja untuk memenuhi kebutuhan kalian, memberi makan kalian....

008. SISI : Ayah...

009. AYAH : Diam kataku!

010. IBU : Ayah, berilah waktu untuk dia berpendapat.

011. AYAH : Kamu juga bu, orang tua yang tak bisa mendidik anak. Kamu lebih banyak di rumah, lebih banyak bersama anak semata wayang ini, kok ya bisa-bisanya sampai kecolongan "*meteng*"¹⁴ !

¹³ Sebuah gaya kaum pinggiran dengan baju dan celana ketat, rambut kaku berdiri seperti suku Mohawk di Indian dan banyak asesoris dari metal di seluruh tubuhnya.

¹⁴ Meteng (Jawa), berarti Hamil.

012. IBU : *Ha, elho*¹⁵ ! kok jadi ayah juga menyalahkan aku ?
013. AYAH : Kamu ibunya, tugasmulah mendidik anak !
014. IBU : Siapa bilang ? Ayah juga punya kewajiban mendidik dia.
015. AYAH : Aku sibuk bekerja !
016. IBU : Aku juga sibuk...
017. AYAH : Sibuk apa ? Arisan, piknik, sibuk *ubyang-ubying*¹⁶ dengan kelompok arisanmu itu ?
018. IBU : *Alaah*¹⁷, ayah hanya bisa menyalahkan, menghindar dari tanggung jawab moral...

DI TENGAH PERTENGKARAN ITU, SISI BERTERIAK HISTERIS, SUASANA JADI SEPI, BAPAK DAN IBU KELUAR DARI PANGGUNG. HANYA ADA SISI SENDIRI. MELAMUN, MENERAWANG JAUH, KOSONG.

SYAIR 1 : ELEGI SISI

Langkahku memang salah, hatiku tak terarah
 Karna tergoda dosa aku dicampakkan
 Terusir dari dunia yang kucinta
 Tersisih dari orang tercinta
 Tak tahu harus kemana menapak
 Agar tetap diterima dan dicinta
 Aku butuh arah, tanpa dihantui aib, dosa dan sesal
 Ini bukan salahku semata
 Ini salah keadaan, ini salah suasana
 Ini salah jaman yang menuntutku berbuat
 Mengajariku untuk ringan melakukan

BAGIAN 3

ANAK-ANAK BERGAYA 'PUNK' DENGAN ANEKA MACAM KENDARAAN: SKATEBOARD, SEPATU RODA, SEPEDA, DAN LAIN SEBAGAINYA. BERTERIAK TANPA ATURAN, MENDEKATI SISI YANG MASIH SENDIRI.

019. SISI : Kalian ini siapa? Kok berdandan aneh ?
020. P M : Atas nama pimpinan kami kaum Punk, perkenalkan aku Punk Melankolis akan menjadi malaikatmu.

¹⁵ Ungkapan bernada bertanya karena disepelekan.

¹⁶ Ubyang-ubying (Jawa), berarti berjalan kesana-kemari mengikuti arus kawan-kawanya.

¹⁷ Ungkapan menyepelekan pembicaraan.

021. SISI : Malaikat ?
022. P M : Ya, malaikat yang dalam bahasa inggrisnya, sebentar.. **(membuka kamus)** nah ini.. *angel* **(dibaca tetap angel-jawa)**
023. SEMUA : Hu.. enjel..
024. P M : Ya, ucapannya seperti temen-temenku itu tadi, maklum bahasa Inggris *anyaran*¹⁸..
025. SISI : Kok malaikat ?
026. P M : Ya jelas malaikat, karena kami akan menolongmu, **(kepada kelompok Punk)** ya ?
027. SEMUA : Tul !
028. P M : Karena aku tahu, kamu sedang kesusahan **(kepada kelompok Punk)** ya ?
029. SEMUA : Tul !
030. P M : Karena aku tahu, kamu sedang kesepian **(kepada kelompok Punk)** ya ?
031. SEMUA : Tul !
032. P M : Karena aku tahu, kamu sedang sendiri **(kepada kelompok Punk)** ya ?
033. SEMUA : Tul !
034. P M : Sebab aku tahu, kamu sedang butuh teman **(kepada kelompok Punk)** ya ?
035. SEMUA : Tul !
036. P M : *Good... good ...good...* begitulah kami, kompak.
037. SISI : Tetapi, aku...
038. JI-PUNK : Sudahlah, dik *Friend*, jangan ragukan soliditas dan soladaritas pertemanan kami, jangan remehkan kualitas dan kuantitas serta orisinalitas perkawanan kami.
039. SISI : Siapa lagi ini ?
040. P M : Oh, ini Ji-Punk, atau Punk *Genter*¹⁹, beliau ini sekretaris kaum Punk.
041. SISI : Walah-walah, ada sekretarisnya ?
042. JI-PUNK : Meskipun kami ini kelompok inkonstitusional-marjinal²⁰, tetapi kami sangat aktual, sehingga menganut organisasi yang prinsipial..
043. SISI : O...

¹⁸ Anyaran (Jawa), berarti masih baru

¹⁹ Genter (Jawa), berarti bilah bambu yang panjang

²⁰ Berarti kelompok kaum marginal yang tidak diakui secara hokum.

044. JI-PUNK : Oh ya dik *friend* , tadi ada instruksi dari kepala suku kami ‘ Bos Punk-reas’. Beliaunya ingin menemui dik *friend* langsung.

045. SISI : Yang mana sih, pimpinan kalian ? Kok keliatannya seru sekali?

KEMUDIAN SISI MENEMUI PIMPINAN PUNK YANG TERNYATA DILUAR DUGAAN, BERPOSTUR TUBUH KECIL DAN BISU.

046. SISI : **(Tertawa geli)** Jadi ini, bos kalian ? *Hallo* bos..

047. BOS : **(Berbicara tidak jelas)**Operty iuythu nhuijku bfgtrye okiuy

048. SISI : **(Semakin geli)** Bos kalian...?

049. BOS : **(Berbicara tidak jelas, marah)** Operty iuythu nhuijku bfgtrye okiuy !!

050. SISI : **(Tertawa semakin geli)** Yang bener ?

051. BOS : **(Berbicara tidak jelas, semakin marah)** Operty iuythu nhuijku bfgtrye, okiuy...

052. PUNK-SIT : Eh, jangan main-main dengan bos, kalau marahnya memuncak *ati-ati*²¹.

SISI MASIH TERTAWA, BOS PUNK-REAS SEMAKIN MARAH DAN KEMUDIAN DENGAN GUNA-GUNA MENYIHIR SISI HINGGA SISI JUGA IKUT BISU

053. BOS : **(Bahasa tidak jelas)** Operty iuythu nhuijku bfgtrye, okiuperty ihu nhuijku bfgtrye, okiuyl.

054. SISI : **(Bahasa tidak jelas)** Operty iuythu nhuijku bfgtrye, okiuy

055. SEMUA : Nah bener kan...

056. SISI : **(Protes)** Iperty iuythu nhuijku bfgtrye, okiuy ?

057. BOS : **(Menjawab dengan santai)** operty iuythu nhuijku bfgtrye.

058. SISI : **(Mencoba berpendapat)** operty iuybfgtrye, okiuy operty iuythu nhuijku bfgtrye, okiuy.

059. BOS : **(Masih dengan santai)** ouijku bfgtrye, okiuy.

060. SISI : **(Minta maaf)** atoyujhny iuyhu nhuijku bfgtrye.

061. BOS : **(Dengan penuh kebanggaan dan kemenangan, mengabulkan permintaan Sisi)** eperty iuythu nhuijku bfgtrye, okilokiol.

062. SISI : **(Bicara normal)** ... ah akhirnya... terima kasih. Maaf .

DARI KEJAUHAN TERDENGAR SUARA MUSIK DISCO DAN SUARA ORANG-ORANG TERTAWA PENUH KEGIRANGAN.

063. PINKPUNK : Eh rombongan modis datang.

SEMUA MELIHAT BOS, LALU BOS BERBISIK KEPADA JI-PUNK.

064. JI-PUNK : Kata Bos, kita harus sembunyi !!

²¹ Ati-ati (Jawa), berarti hati-hati

SEMUA ANAK PUNK BERSEMBUNYI. ROMBONGAN MODIS DATANG MENDEKATI SISI.

065. MODELIA : Hey funkies, *what happen ?*
066. MODELINI : *Are you cry, sweet heart ?*
067. MODENA : *Are you sad ?*
068. MODENI : *Are you lonely honey ?*
069. MOMOD : *What do you love me ?*
070. KAUMODE : Hu.. ngaco !
071. MODELIA : Bete²² ya ? biar akika²³ temenin.
072. SISI : Kalian ini siapa ?
073. MODELIA : Aku ini penolongmu.
074. SISI : Penolong ? Kok bisa ? Penolong bagaimana?
075. MODELIA : Ya penolong, yang siap menampung segala curhat²⁴mu, keluhan kesahmu, sakit hatimu, sedih-sedanmu, dan...
076. KAUMODE : Kaum mode, penyulap kesedihan menjadi kebahagiaan. Kesusahan berubah keceriaan, jangan bete lah yaw !
077. MODELIA : Ya, kami akan membantumu untuk menciptakan kesenangan.
078. KAUMODE : Waow !
079. MODELIA : Bermain ke awan yang penuh warna-warna.
080. KAUMODE : Waow !
081. MODELIA : Ke atas pelangi yang sudah dapat kami ciptakan sendiri setiap hari..
082. KAUMODE : Waow !
083. MODELIA : Ke negeri para bidadari..
084. KAUMODE : Waow ! Waow ! Waow ! ehm wow keren...
085. SISI : Tetapi biarlah aku pikirkakan dulu, saat ini aku belum bisa berpikir jernih.
086. MODELIA : Itulah... untuk menjernihkan pikiranmu, tak perlu pikir panjang.. ayo...

TIBA-TIBA ANAK-ANAK PUNK MUNCUL DI HADAPAN MEREKA

087. PARA PUNK : Jangan !!

²² Bete, bahasa remaja yang berarti bosan

²³ Akika, dalam kamus gaul karya : Debby Sahertian berarti Aku

²⁴ Curhat, akronim dari curahan hati.

088. PUNK JAMBU : Ya, jangan ganggu teman kami, kami akan mati-matian membelanya.
089. PKBN : Sekali saja kau memaksanya, awas !
090. MOMOD : Nantang ya ? Berani ya ? Memangnya siapa kamu ?
091. PUNK JAMBU : Aku Punk Jambu.
092. PKBN : Aku Punk Kosong Barbunyi Nyaring.
093. MOMOD : Baik, aku layani. Mudil, maju ! **(tokoh Mudil maju menantang)**
094. PUNK JAMBU : Untuk membela mati-matian, aku tak keberatan. Punk Melankolis, maju !
095. P M : Lho, kok aku ? **(Setelah berpikir sejenak akhirnya maju menantang Mudil)** baik, oke sajalah...

DENGAN PENUH KEGAGAHAN PUNK MELANKOLIS MENGHADAPI MUDIL, TETAPI BELUM SAMPAI DI DEPAN MUDIL, DIA SUDAH MUNDUR.

096. PARA PUNK : Kenapa ?
097. P M : Kasihan ...
098. BOS : **(Berbicara tidak jelas)** Miufyr bfgrytgeerefed lhohkikhlo.
099. P M : Baiklah kalau itu kehendak bos.

DENGAN PENUH KEGAGAHAN KEMBALI KE ARAH MUDIL, TAPI BELUM SAMPAI DI DEPAN MUDIL PUNK MELANKOLIS MUNDUR LAGI.

100. PARA PUNK : Kenapa lagi ?
101. P M : Nggak tega.. sungguh.. yang lain sajalah..

TIBA-TIBA SALAH SEORANG DIANTARA MEREKA BERTERIAK “SERANG!!” DAN TERJADILAH PERKELAHIAN MASSAL. HINGGA AKHIRNYA TERDENGAR SUARA SIRINE MOBIL POLISI, KAUMODIS DAN PUNK MEMBUBARKAN DIRI. KEMBALI SISI SEORANG DIRI.

102. SISI : Sendiri lagi.... Mungkin sudah garis hidupku...

TIDAK TAHAN DENGAN RASA SAKIT DAN SEDIHNYA, SISI TERJATUH. LALU MUNCUL ORANG-ORANG LORONG.

BAGIAN 4

103. ORANG 1 : Ada yang sakit.
104. ORANG 2 : Siapa ?
105. ORANG 1 : Entahlah, seorang perempuan muda yang penuh beban derita.
106. ORANG 2 : Astaga, kasihan.. entah dosa apa yang mengutuknya..
107. ORANG 3 : Mari, kita rawat dia.
108. ORANG 4 : Ya, dia sama manusianya dengan kita, kita wajib membantu kelelahan hidupnya.

109. ORANG 5 : Ya benar, hidup ini memang sudah sarat dengan persoalan. Tetapi kenapa perempuan muda ini yang harus menempuhnya?

110. ORANG 6 : Mari, kita berusaha menyembuhkannya.

LANTAS ORANG-ORANG LORONG BERUSAHA MENYEMBUHKAN DENGAN DOA-DOA RITUAL MEREKA. SETELAH DIBERI BEBERAPA RAMUAN JAMU SISI MULAI SADARKAN DIRI.

111. SISI : Orang-orang aneh lagi, apa kalian juga akan meninggalkan aku, menjauhiku seperti yang lain...

112. ORANG 2 : Kenapa kau katakan itu ?

113. SISI : Aku sedang menjalani pelik dan rumitnya hidup, tetapi orang-orang malah menjauhiku, bahkan orang-orang tercintaku mencampakkan aku. Aku yang sedang terkena musibah, malah semakin hari semakin dapat masalah. Aku memang sedang susah, karena lupa Gusti Allah aku hamil di luar nikah.

(Berbicara sendiri) dikeluarkan dari sekolah, tidak diterima di rumah... aku lelah. Dijauhi teman-teman, orang-orang terkasihpun lambat laun meninggalkan... aku bosan....

114. ORANG-ORANG : O...

115. ORANG 6 : Jangan kau anggap musibah itu adalah musibah. Tetapi anggaplah sebagai anugerah, serta petiklah hikmah daripadanya.

116. SISI : Tapi aku telah melulu berdosa, bahkan dengan orang tua. Akupun telah durhaka, membuat dia murka. Masihkah aku terampuni ?

117. ORANG 6 : Gusti Allah itu samudera kasih. Jangan kau remehkan Beliau. Jika kau sungguh-sungguh bertaubat, Beliau pasti menerima.

118. SISI : Masih mau menerima..

119. ORANG 6 : Ya, pasti ! seperti kami di sinipun akan menerima ketulusan hatimu dengan lapang dada. Mari kami antarkan kau ke tempat ibadah.

120. SISI : Terima kasih.

SISI DAN ORANG-ORANG LORONG MENUJU KE SUATU TEMPAT. MENINGGALKAN PANGGUNG

BAGIAN 5

DI MARKAS ANAK-ANAK PUNK

121. BOS : **(Marah besar dengan bahasa yang tidak jelas)** Operty iuythu nhuijku bfgtrye, okiuperty ihu nhuijku bfgtrye. Operty iuythu nuye, okiuperty ihu nhuijku bfgtrye.

122. P M : **(Merasa bersalah dan hampir menangis)** Itu bukan salah saya bos, bukannya saya tak berani, masak saya ditandingkan dengan anak kecil, yang benar saja..

123. BOS : Operty iu bfgtrye, okiuperty ihu nhuijku brye.

124. P M : Ya baiklah, kalau saya tetap disalahkan..

125. PUNK JAMBU : Kamu memang salah, tugas begitu saja tidak mampu.

126. JI-PUNK : Gara-gara kamu, *schedulle* kita berantakan. Kita rugi immaterial, kita jadi gagal. Sial !!
127. PKBN : Ho'oh, sial !
128. PINKPUNK : Idih.. kamu pigimana²⁵ sih.. kacau... kacau, kepalaku jadi pusing...
129. JI-PUNK : Menurut catatanku, gara-gara kegagalanmu kita rugi sebanyak 32 kali.

KARENA DIMARAHAI OLEH SEMUA ANGGOTA PUNK, PUNK MELANKOLIS MENANGIS.

130. PUNK JAMBU : Dasar Punk Melankolis ! Gitu aja nangis, minta perhatian.
131. PUNK-SIT : Punk kok tidak tahan banting.
132. PKBN : Punk itu harus *eye-waterproof* .
133. PUNK-SIT : Apa itu ?
134. PKBN : Artinya, anti air mata, seorang punker tidak boleh nangis. Apa itu, setiap dimarahi nangis, mewek, kolokan banget kamu.
135. BOS : **(Menasehati)** operty iuythu nhu bfgtrye, okiuperty ihu nhuuijku.
136. PINKPUNK : Ini baru rombongan kita yang marah. Coba kalau rombongan Punk se Asia tenggara marah semua padamu, habis deh air matamu !

PUNK MELANKOLIS MASIH MENANGIS MERASA BERSALAH. DI TENGAH TANGISNYA *HANDPHONE*-NYA BERBUNYI.

137. P M : **(Masih menangis)** Ya, halo. Ada apa ? sedang sedih nih. Kalau tak ada kabar baik telponnya nanti saja. **(tiba-tiba wajahnya jadi cerah, ada berita bagus, tangisnya langsung berhenti)** Apa ? Gadis muda yang aku cari-cari itu sudah ketemu ? Ya.. baik, aku akan segera kesana...
138. BOS : Operty iuyhu nhuuijku bfgtrye ?
139. P M : Berita bagus bos, wanita muda yang mau kita *santlap*²⁶ itu sudah ketemu..
140. BOS : **(Memberi perintah)** Oiuythu nhuuijke, rty ihu n !!!

ANAK-ANAK PUNK LANGSUNG BERHAMBUR KELUAR MARKAS, KELUAR PANGGUNG

BAGIAN 6

DI MARKAS MODIS, SEMUA BERPIKIR KERAS UNTUK MENDAPATKAN SISI.

141. MODELIA : Hu... gara-gara rombongan jabrik semua jadi kacau... kacau beliau semua rencana kita.
142. MODELINI : Gara-gara jabrik bagaimana ? Ini karena kita yang telat datang.

²⁵ Pigimana, adalah distorsi kata dari kata bagaimana

²⁶ Santlap (Jawa), berarti dimakan.

143. MODENA : Modelini ! Kita telat datang, karena kamu mandi kelamaan.
144. MODELINI : Eh, kok aku disalahkan ? Ini karena adik kamu Modelia yang bersoleknya salah melulu !
145. MODELIA : Aku kok jadi disalahkan ?
146. MODELINI : Iya memang gara-gara kamu ! coba tanya Modeni.
147. MODENI : Ho'oh.
148. MOMOD : Sudah.. jangan pada ribut sendiri ! Ayo, kita rebut bareng-bareng.

KEMUDIAN SEMUA KAUMODE MENYALAHKAN SATU SAMA LAIN.

149. MODELO : Hei, cukup saling menyalahkan ! ingat kata pepatah, bersalah kita teguh bercerai kita runtuh.
150. KAUMODE : Hu....
151. MOMOD : Daripada saling menyalahkan, lebih baik kita konsentrasi bersama.

KAUMODE MEMBUAT KOMPOSISI GERAK UNTUK MELAKUKAN KONSENTRASI MASSAL. DAN SETELAH KONSENTRASI.

152. MOMOD : Ketemu ?
153. KAUMODE : Di sana **(masing-masing menunjuk ke arah yang berbeda)** ha ?
154. MOMOD : Kita ulangi.

KEMBALI KAUMODE MEMBUAT KOMPOSISI GERAK DAN SETELAH ITU.

155. MOMOD : Ketemu ?
156. KAUMODE : Di sana **(semua masih menunjuk ke arah yang berbeda)** ha?
157. MOMOD : Baiklah, sekali lagi.

KAUMODE KEMBALI MEMBUAT KOMPOSISI GERAK UNTUK KONSENTRASI. DAN SETELAH KONSENTRASI.

158. MOMOD : Bagaimana sekarang ?
159. KAUMODE : Di sana **(sekarang semua menunjuk ke arah yang sama)** yes!

KAUMODE BERLARI MENUJU KE ARAH YANG DITUNJUK.

BAGIAN 7

DI SUATU TEMPAT TERAKHIR BAGI SISI. SETELAH ORANG-ORANG LORONG MELAKUKAN RITUAL PERSEMBAHAN KEPADA GUSTI.

160. SISI : **(Dengan penuh senyum kebanggaan)** Yah.. karena beban hidup yang teramat sangat, aku jadi sekarat. Namun kini aku sudah merasa nikmat, kapanpun aku siap menghadap. Karena aku sudah merasa diterima, aku telah merasa dicinta, cinta abadi semesta.

SEJENAK KEMUDIAN SISI ROBOH DARI SAKIT DAN SEKARATNYA. IA TELAH DITELAN USIA MUDA.

161. ORANG 6 : Sang Maha Nasib, penguasa jagad, terimalah manusia muda penuh derita ini di pangkuanMu, di surgaMu, dia pasti akan sembuh dan bahagia

ANAK-ANAK PUNK DAN KAUMODE SECARA BERSAMAAN HADIR DI TEMPAT RUH SISI MENINGGALKAN ALAM SEMESTA. MEREKA HANYA DAPAT MELONGO MELIHAT KEPERGIAN SISI.

162. ORANG 6 : Ya, kini dia telah lega. Dicinta oleh yang Maha Tulus dan Maha Ikhlas mencintainya... Tuhan Sang Pencipta Cinta...

ANAK-ANAK PUNK DAN KAUMODE HANYA TERDIAM, KAKU.

BAGIAN 8

SEMENTARA DI RUMAH AYAH DAN IBU SISI.

163. IBU : Yah.. Ayah..

164. AYAH : Apa ?

165. IBU : Sisi, yah...

166. AYAH : Apa bikin ulah ?

167. IBU : Ya, untuk terakhir kalinya... **(tidak kuat menahan haru dan tangisnya)** ia telah pergi, ia meninggalkan dunia ini karena sakit parah lahir batinnya, ia mati karena sakit hati karena hidup diantara orang tua yang sakit, ia sekarat diantara masyarakat yang sakit, Sisi semata wayang kita telah pergi, kasihan Sisi, kasihan bayi yang tengah dikandungnya.

168. AYAH : Ha ?

LAGU KEMATIAN MENUTUP CERITA INI.

SEMOGA MENJADI PEMIKIRAN BAGI YANG KEHILANGAN ARAH. SEMOGA MENJADI PEMICU Mencari OBAT BAGI MASYARAKAT YANG SAKIT.

SELESAI.

Yogyakarta, 17 Juni 2008
Diadaptasi 5 November 2012

LAMPIRAN 15

DOKUMENTASI FOTO

PENELITIAN



Foto 1: Pembelajaran keterampilan mementaskan drama pada tahap pratindakan di kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari



Foto 2: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang mengisi angket pratindakan penelitian



Foto 3: Guru dan siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari memainkan permainan Hitung Bola



Foto 4: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang memainkan *Follow the leader expression*



Foto 5: Siswa sedang memainkan Puisi *Gibberish* dengan sungguh-sungguh



Foto 6: S8 (kiri) dan S25 (kanan) sedang memainkan *Status Change*



Foto 7: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang memainkan *Three Ways Conversation*



Foto 8: Siswa kelas XI Bahasa sedang membaca naskah drama berjudul "HM1L" karya Puthut Buchori

pemeran tokoh "kaum Punk"



Foto 9: Siswa pemeran Ayah, Ibu, dan Sisi sedang mempraktikkan adegan 2 dengan sungguh-sungguh



Foto 10: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari melakukan latihan adegan 3 dalam naskah drama “HM1L”



Foto 11: Siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari sedang melihat poster pementasan drama “HM1L”



Foto 12: Persiapan tata rambut pemeran tokoh PKBN (kiri) dan tokoh Ibu (kanan) dalam pementasan drama “HM1L” siklus I



Foto 13: Pementasan drama “HM1L” siklus I



Foto 14: Seluruh siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari beserta guru kolaborator dan Peneliti usai pementasan siklus I



Foto 15: Poster pementasan drama “HM1L” siklus II oleh siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari



Foto 16: Pementasan drama “HM1L” siklus II di ruang audio visual SMAN 2 Wonosari oleh siswa kelas XI Bahasa



Foto 17: Guru kolaborator memberikan ucapan selamat kepada siswawakelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari usai pementasan drama siklus II



Foto 18: Suasana usai pementasan siklus II

LAMPIRAN 16

VCD PEMENTASAN DRAMA "HM1L"

SIKLUS I DAN II

LAMPIRAN 17

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 1187/UN.34.12/PP/X/2012
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

2 Oktober 2012

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

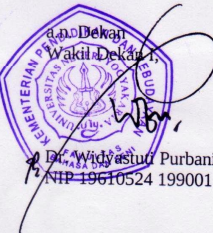
Upaya Meningkatkan Keterampilan Mementaskan Drama dengan Menggunakan Metode Theater Game pada Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 2 Wonosari Gunungkidul

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : RIA SILVIANI
NIM : 08201241020
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : Oktober – November 2012
Lokasi Penelitian : SMAN 2 Wonosari Gunungkidul

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.


Dekan
Wakil Dekan I
Dik. Widayastu Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

Tembusan:
Kepala SMAN 2 Wonosari Gunungkidul



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/8074/VI/10/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY Nomor : 1187/UN34.12/PP/X/2012
Tanggal : 02 Oktober 2012 Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

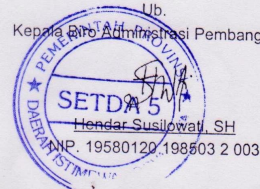
DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : RIA SILVANI NIP/NIM : 08201241020
Alamat : KARANGMALANG YK
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMENTASKAN DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE THEATER GAME PADA SISWA KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL
Lokasi : KAB GUNUNGKIDUL Kota/Kab. GUNUNG KIDUL
Waktu : 03 Oktober 2012 s/d 03 Januari 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 03 Oktober 2012
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Gunung Kidul Cq. KPPTSP
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Prov. DIY
4. Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 Alamat : Jalan Brigien Katamso No. 1 Tlo (0274) 391942 Wonosari 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 508/KPTS/X/2012

Membaca : Surat dari Setda provinsi DIY, Nomor : 070/8074/V/10/2012 tanggal 3 Oktober 2012, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
 2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
 3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

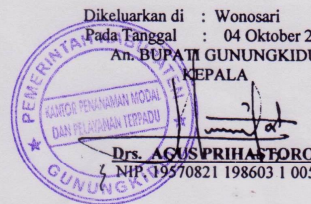
Dijijinkan kepada :
 Nama : RIA SILVIANI NIM. 08201241020
 Fakultas/Instansi : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
 Alamat Instansi : Karangmalang, Yogyakarta
 Alamat Rumah : Nandan RT 002/038 Ngaglik Sleman Yogyakarta
 Keperluan : Ijin penelitian dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KETRAMPILAN MEMENTASKAN DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE THEATER GAME PADA SISWA KELAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL"

Lokasi Penelitian : SMAN 2 Wonosari, Gunungkidul
 Dosen Pembimbing : Dr. Anwar Efendi. M.Si
 Waktunya : Tanggal 08 Oktober 2012 s.d. 30 November 2012
 Dengan ketentuan :
 1. Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.
 2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
 3. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kabupaten Gunungkidul).
 4. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
 5. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
 6. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari
 Pada Tanggal : 04 Oktober 2012

An. BUPATI GUNUNGKIDUL
 KEPALA



Drs. AGUS PRIHATNORO
 NIP. 19570821 198603 1 005

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Gunungkidul (sebagai laporan);
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul;
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kab. Gunungkidul;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kab. Gunungkidul;
5. Kepala SMAN 2 Wonosari Kab. Gunungkidul



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMA NEGERI 2 WONOSARI

Jl. Ki Ageng Giring 3 Wonosari Gunungkidul Yogyakarta 55813, Telp.
(0274)391158,392558

SURAT IJIN PENELITIAN

No. : 421 / 475

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Wonosari, memberikan ijin kepada :

Nama : **RIA SILVIANI**
NIM : 08201241020
Fakultas / Instansi : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Nandan RT 002/038 Ngaglik sleman Yogyakarta

Telah mengadakan penelitian dengan judul “ **UPAYA MENINGKATKAN KETRAMPILAN MEMENTASKAN DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE THEATER GAME PADA SISWA KLAS XI BAHASA SMAN 2 WONOSARI GUNUNGKIDUL**” Sesuai dengan surat ijin dari Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Kabupaten Gunungkidul No.508//KPTS/X/2012 Tanggal 4 Oktober 2012.

Demikian surat ijin ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wonosari, 17 Oktober 2012
Pelaksana Harian
Kepala Sekolah,

SITI ZUMIROTUL ARIFAH, S.Pd.
NIP. 19600605 198703 1 002

